AMIGA PC 3DO CD-ROM MACINTOSH CD-I CD32 CONSOLE + MULTIMEDIA...

Anno VI n.1
GENNAIO 1994
Lire 5500

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

SPECIALE IL MONDO DEI WARGAME

BENEATH A STEEL SKY
IN REGALO IL FUMETTO DEL GIOCO!

SIM CITY 2000
LA CITTÁ DEL FUTURO

GABRIEL KNIGHT
HORROR DIGITALE

THE HAND OF FATE
RITORNO A KYRANDIA

PETER GABRIEL
EXPLORA 1: MUSICA DA ESPLORARE

TNT
FREDDY PHARKAS
SIMON THE SORCERER
RETURN TO ZORK

RECENSIONI ANTEPRIME

BENEATH A STEEL SKY • INCA II • LITIL DIVIL • COMPANIONS OF XANTH • COOL SPOT • DOOM • F1 • INCREDIBLE TOONS • LEISURE SUIT LARRY 6 • POLICE QUEST 4 • DUNGEON HACK • SUBWAR 2050 • JOURNEYMAN PROJECT • STAR TREK 2: JUDGEMENT RITES • STAR TREK AGA VERSION • MORTAL KOMBAT • FURY OF THE FURRIES • CHESSMASTER 4000 • KASPAROV GAMBIT • MASTERS OF ORION • TERMINATOR RAMPAGE • TERMINATOR 2 - THE ARCADE GAME

Pubblicazione mensile-Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70
Glénat ITALIA

QUEEN COMPUTER

Software & games **"Emozioni Virtuali"**

ESTOTE PARATI

TITOLO	PC3	AMIGA
ACES OF THE PACIFIC	99.900	
ACES OVER EUROPE*	129.900	
AIR FORCE COMMANDER		79.900
AIR WARRIOR II	99.900	
ALFRED THE CHICKEN (IL POLLO)		69.900
ALIEN 3*		59.900
ALIEN BREED 2*		79.900
ALONE IN THE DARK 2*	TEL.	
AMBUSH AT SORINOR	99.900	
AMERICAN GLADIATORS	79.900	69.900
APOCALYPSE*		59.900
ARMORED FIST*	TEL.	
AUTOROUTE EXPRESS EUROPA	149.000	
AUTOROUTE EXPRESS ITALIA	149.000	
AXESS DENIED*	TEL.	
BATMAN IL RITORNO	79.900	TEL.
BATTLE ISLE '93	69.900	69.900
BEASTLORD		59.900
BENEATH A STEEL SKY*	TEL.	
BEST OF THE BEST*	TEL.	TEL.
BETRAYAL AT KRONDOR	139.900	
BLACK CRYPT*		39.900
BLADE OF DESTINY	119.900	119.900
BLASTAR		59.900
BLUE FORCE*	TEL.	
BOB'S BAD DAY*		59.900
BODY BLOWS	79.900	69.900
BODY BLOWS 2*		79.900
BREACH 2 ENHANCED	79.900	49.900
BRUTAL FOOTBALL*	79.900	69.900
BUBBA 'N 'STIX*		TEL.
BUILD & RACE - MOTOR STARS*	TEL.	
BURNING RUBBER*	TEL.	69.900
CAMPAIGN II*	TEL.	TEL.
CANNON FODDER*		69.900

TITOLO	PC3	AMIGA
CARTOONERS	109.900	
CHAMPIONSHIP MANAGER '93	79.900	69.900
CHAMPIONSHIP MANAGER '94 DATA DISK*	29.900	29.900
CHAOS ENGINE		59.900
CHESS MANIAC 5	139.900	
CHUCK YEAGER AIR COMBAT*	49.900	
CIVILIZATION	99.900	89.900
CLASH OF STEEL	119.900	
COMANCHE DATA DISK 1	79.900	
COMANCHE MAXIMUM OVERKILL	119.900	
COMBAT AIR PATROL		79.900
CONQUERED KINGDOMS*	119.900	
CRUSADERS OF THE DARK SAVANT	159.900	
CURSE OF ENCHANTIA 2*	TEL.	TEL.
D-DAY	99.900	99.900
DANGEROUS STREETS*		TEL.
DARK SUN*	139.900	
DARKMERE*	TEL.	TEL.
DARKSEED*		TEL.
DAUGHTER OF SERPENTS	109.900	
DAY OF THE TENTACLE	129.900	
DEEP CORE*		59.900
DELTA*	TEL.	
DESERT STRIKE		69.900
DISPOSABLE HERO*		69.900
DOGFIGHT(ITA)*	119.900	99.900
DONK*		59.900
DRACULA*	99.900	69.900
DREAMWEB*	TEL.	
DUNE II	99.900	89.900
DUNGEON HACK*	129.900	
ELFMANIA*		TEL.
EVASIVE ACTION*	TEL.	
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE*	119.900	

IMMAGINE: G. BEZZOLATO

TITOLO	PC3	AMIGA
EYE OF BEHOLDER III	109.900	TEL.
F1*		59.900
F1 GRAND PRIX	109.900	79.900
F117 A NIGHTHAWK*		109.900
F15 STRIKE EAGLE III	109.900	
F17 CHALLENGE	TEL.	39.900
F29 (HIT SQUAD)	49.900	39.900
FALCON 3.0	109.900	
FALCON 3.0 MISSION DISK	69.900	
FANTASY EMPIRES*	119.900	
FATTY BEAR*	TEL.	
FIELDS OF GLORY	129.900	
FIRE & ICE*	TEL.	
FLAG*	TEL.	TEL.
FLASHBACK	109.900	89.900
FREDDY PHARKAS	119.900	

TITOLO	PC3	AMIGA
MORPH	TEL.	59.900
MORTAL KOMBAT*	79.900	69.900
MOSCOW NIGHTS*	79.900	
MR NUTZ*		TEL.
NAPOLEONICS*	79.900	79.900
NASCAR	49.900	39.900
NFL COACHES CLUB FOOTBALL*	119.900	
NHL HOCKEY*	139.900	
NICKY 2*		TEL.
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	89.900	59.900
NIGHT SHIFT*	79.900	79.900
ONE STEP BEYOND	49.900	49.900
OSCAR (TROLLS 2)*	69.900	59.900
OVERDRIVE		69.900
PATRIOT*	109.900	
PC AEREO*	149.900	

,"*A gran richiesta ritorna la* **Queen Fidelity Card**

Ogni L. 10.000 di spesa un buono risparmio da incollare sulla tua tessera fedeltà.

Rispedisci a Queen la tessera completata, riceverai un gioco a tua scelta in **Regalo!!** IL CATALOGO GRATUITO IN OGNI PACCO"

TITOLO	PC3	AMIGA
FRONT PAGE SPORT FOOTBALL PRO*	TEL.	
FRONTIER - ELITE II*	99.900	79.900
GABRIEL KNIGHT*	TEL.	
GARY GRISBY	139.900	
GATEWAY II - HOMEWORLD	109.900	
GEAR WORKS*	TEL.	
GLOBAL GLADIATORS		59.900
GLOBDULE*		TEL.
GNOME ALONE	59.900	49.900
GOAL (KICK OFF III)	79.900	69.900
GOBLIN III*	89.900	79.900
GREAT NAVAL BATTLES	99.900	
GULP*		TEL.
GUNSHIP (KIXX XL)*	39.900	39.900
GUNSHIP 2000	89.900	99.900
GUNSHIP 2000 MISSION DISK	69.900	
HARPOON 1.2.1	109.900	89.900
HARRIER JUMP JET	109.900	
HARRIER SUPER VGA*	TEL.	
HIRED GUNS*	TEL.	79.900
HUMAN RACE	TEL.	TEL.
HUMANS 2 - JURASSIC LEVEL DATA DISK*	39.900	39.900
HUMANS 2 - JURASSIC LEVEL*	59.900	59.900
IMPERIAL PURSUIT (X - WING DATA DISK)	79.900	
INCA II*	119.900	
INCREDIBLE MACHINE	109.900	
INDIANA JONES AND FATE OF ATLANTIS	119.900	119.900
INDIANAPOLIS 500 (HIT SQUAD)*	49.900	39.900
INDY CAR RACING*	TEL.	
INNOCENT UNTIL CAUGHT*	99.900	89.900
JACK THE RIPPER*	TEL.	
JAMES POND 2 - ROBOCOD*		39.900
JURASSIC PARK*	79.900	59.900
K 240*		TEL.
KASPAROV'S CHESS	139.900	
KEVIN KEEGAN'S PLAYER MANAGER*	TEL.	TEL.
KING'S QUEST V (ITA)	99.900	99.900
KING'S QUEST VI (ITA)	119.900	TEL.
KINGMAKER*	TEL.	TEL.
KINGS RANSOM*	TEL.	
KIT VICIOUS*		TEL.
KNIGHT OF THE SKY (KIXX)*	49.900	49.900
KRUSTY'S FUN HOUSE*	69.900	59.900
LANDS OF LORE*	99.900	
LARRY 5 (ITA)*	99.900	
LEGACY OF SORASIL*	TEL.	TEL.
LEGEND 2 (SON OF THE EMPIRE)*	TEL.	
LEGEND OF KYRANDIA	89.900	89.900
LEGENDS OF VALOUR	109.900	109.900
LHX ATTAK CHOPPER*	49.900	
LION HEART		59.900
LITIL DEVIL*	89.900	TEL.
LIVING PINBALL*	TEL.	TEL.
LOST IN TIME	139.900	
M1 TANK PLATOON (KIXX KL)	39.900	
MAGIC BOY*	59.900	59.900
MANCHESTER UNITED PR. L. CH.*	TEL.	TEL.
MC DONALD LAND	69.900	59.900
MEAN ARENAS*		59.900
MERCENARIES	109.900	
MERCHANT COLONY*	59.900	49.900
METAMORPHOSIS*		TEL.
MICROMACHINES*		TEL.
MIG 29	79.900	
MIGHT & MAGIC 5 - DARKSIDE OF XEEN.	129.900	
MONKEY ISLAND 2	119.900	119.900

TITOLO	PC3	AMIGA
PC ASTROLOGIA	149.000	
PC AUTO	99.900	
PC COSMOS	99.900	
PC ECOLOGIA*	149.900	
PC METEO*	149.900	
PC UOMO	99.900	
PFS FOOTBALL PRO 93*	119.900	
PINBALL DREAMS*	TEL.	
PIRATES GOLD*	139.900	
PLAYROOM*	69.900	79.900
POPULOUS II	109.900	89.900
POWERDROME*	49.900	
PREISTORIK II*		TEL.
PREMIER MANAGER 2*	TEL.	69.900
PRIME MOVER		59.900
PRINCE OF PERSIA 2	119.900	
PRIVATEER	139.900	
PRIVATEER S.A.P.	69.900	

"VASTO ASSORTIMENTO DI TITOLI CD ROM E CD 32,,

TITOLO	PC3	AMIGA
PROJECT X		39.900
PROTOSTAR (WAR ON THE FRONTIER)*	TEL.	
QUATERPOLE*	TEL.	
QUEST FOR GLORY 3	109.900	
QWAK		39.900
RAGS TO RICHES*	TEL.	
RALLY*	89.900	TEL.
RAMPART	79.900	
REACH FOR THE SKIES	99.900	89.900
REACH OUT FOR GOLD*		TEL.
REALMS OF DARKNESS*	TEL.	TEL.
RED CRYSTAL*	TEL.	
RETEE 2*	69.900	59.900
RETURN OF THE PHANTOM	129.900	
RETURN TO ZORK*	TEL.	
RINGWORLD	109.900	
RISE OF THE ROBOTS*	TEL.	TEL.
ROBOCOP 3	79.900	59.900
RULES OF ENGAGEMENT 2	119.900	99.900
RYDER CUP*	TEL.	TEL.
SAM & MAX HIT THE ROAD*	119.900	
SANDS OF FIRE*	89.900	
SEAL TEAM	139.900	
SENSIBLE SOCCER 92/93	79.900	69.900
SEVENTH SWORD OF MENDOR*	TEL.	TEL.
SHADOW CASTER*	139.900	
SILVERBALL*	89.900	
SILVERSEED (D. DISK DI SERPENT ISLE)	69.900	
SIM CITY 2000*	TEL.	
SIM FARM*	89.900	
SIM LIFE		89.900
SIMON THE SORCERER - IL MAGO*	99.900	89.900

TITOLO	PC3	AMIGA
SKATE OR DIE*	79.900	
SKI OR DIE*	59.900	49.900
SLEEPWALKER	59.900	49.900
SOCCER KID*		59.900
SPACE HULK*	79.900	99.900
SPACE QUEST IV	99.900	
SPACE QUEST V (ITA)*	109.900	
SPEAR OD DESTINY*	TEL.	
SPEED RACER*	109.900	
STAR REACH*	TEL.	
STAR TREK*		TEL.
STAR WAR CHESS*	129.900	
STARLORD*	TEL.	
STREET FIGHTER 2	69.900	59.900
STRIKE COMMANDER	149.900	
STRIKE COMMANDER T.OP.*	69.900	
STRIKER - WORLD SOCCER*	69.900	
STRIKER 2*		TEL.
STRIP POKER LIVE	59.900	59.900
STRONGHOLD*	109.900	
STUNT ISLAND	129.900	
SUB*	TEL.	
SUBWARS 2050*	139.900	
SUPER VGA HARRIER*	99.9090	
SUPERFROG		79.900
SURF NINJAS*	TEL.	TEL.
SYNDICATE	109.900	89.900
T.F.X.*	119.900	
TENSAI*	TEL.	TEL.
TERMINATOR 2: THE ARCADE GAME*	79.900	69.900
TERMINATOR 2029	119.900	
TERROR OF THE DEEP*	TEL.	
THE BLUE & THE GRAY*	109.900	
THE COMPLETE CHESS S.*	89.900	
THE DIG*	TEL.	
THE ELDER SCROLLS: THE ARENA*	TEL.	
THE HAND OF FATE*	TEL.	
THE LOST VIKINGS	79.900	69.900
THE SECOND SAMURAI*		TEL.
THE SETTLERS*	TEL.	TEL.
THE SHADOW OF YSERBIUS*	119.900	
THEATRE OF DEATH		59.900
TIE FIGHTER*	TEL.	
TIM TOONS*	TEL.	
TORNADO (ITA)	99.900	
TOTAL CARNAGE*	TEL.	TEL.
TRADERS*	TEL.	TEL.
TREASURE IN THE SILVERLAKE*	TEL.	
TRODDLERS*	TEL.	
TURRICAN 3*		69.900
TWILIGHT 2000*		79.900
ULTIMA UNDERWORLD	139.900	
ULTIMA UNDERWORLD II	139.900	
ULTIMA VII	129.900	
ULTIMA VII - PART II - SERPENT ISLE	139.900	
ULTIMA VIII: PAGAN*	TEL.	
UNLIMITED ADVENTURES*	TEL.	
URIDIUM 2*		69.900
V FOR VICTORY IV	139.900	
WACKY FUNSTERS	TEL.	
WALKER		69.900
WAR IN THE GULF	89.900	89.900
WARLORDS II	129.900	
WATERWORLD	TEL.	TEL.
WHALE'S VOYAGE	79.900	69.900
WHEN TWO WORLDS WAR*	109.900	99.900
WHERE IN SPACE IS CARMEN SANDIEGO?*	109.900	
WING COMMANDER*	49.900	89.900
WING COMMANDER ACADEMY	109.900	
WING COMMANDER II	119.900	
WINTER OLYMPICS*	99.900	89.900
WIZ'N'LIZ*		TEL.

TITOLO	PC3	AMIGA
WONDER DOG*		59.900
WOODY'S WORLD		69.900
WORLDS OF LEGENDS	69.990	69.900
WW II BATTLE OF SOUTH PACIFIC*	119.900	
X - WING	139.900	
XENOBOTS	79.900	
YO! JOE!*	69.900	69.900
YSERBIUS (THE SHADOW OF)*	119.900	
ZOOL	79.900	49.900
ZOOL 2*		59.900

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

ORARIO: 9:00 - 12:30 / 14:00 - 20:00 SABATO COMPRESO

TELEFONO
011/30.90.202
011/30.81.352

FAX
011/30.81.352

POSTA - QUEEN COMPUTER
Via Castelgomberto 153
10137 TORINO

MAILBOX VIDEOTEL
211503732

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
EVASIONE ORDINI IN 24 ORE!

ORDINARE È FACILE

- PUOI TELEFONARCI
- MANDARE UN FAX
- COMPILARE RITAGLIARE E SPEDIRE IL COUPON

INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24 A VOSTRA DISPOSIZIONE

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

TITOLO PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE		L.......7.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE		L......13.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.		L......20.000
K	TOTALE	L................

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N.° CIVICO

CAP. CITTÀ E PROVINCIA

PREFISSO E TELEFONO

FIRMA (DI UN GENITORE SE MINORENNE)

- ☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
- ☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
- ☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C.C. POSTALE N. 14308100
- ☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER

IL COUPON VA INVIATO A: QUEEN COMPUTER S.D.F. VIA CASTELGOMBERTO 153 - 10137 TORINO

"Quando viene lanciata una nuova macchina c'è una corsa a far uscire nuovo software. Ma non ci sarà un solo titolo per 3DO che userà al massimo le potenzialità della macchina. La curva di apprendimento per gli sviluppatori è troppo lunga. Guarda il PC. È in circolazione dal 1981, i modelli 386 e 486 sono in commercio da diversi anni ormai e solo ora sta uscendo del software che veramente merita. Oppure guarda l'Amiga: ci sono voluti secoli prima che uscisse qualcosa di veramente buono, e ci sono ancora oggi - a otto anni dal lancio - miglioramenti sostanziali. Eppure continuano a venir annunciate nuove macchine. Qualcuno mi ha detto che nei prossimi due anni e mezzo verranno lanciate 14 nuove macchine. Se ci fosse un unico sistema, sarebbe tutta un'altra cosa per noi e per la qualità del software." Questa dichiarazione, estrapolata dall'interessante intervista a Peter Molyneux (che potete leggere da pag. 14) è molto più significativa di qualunque trattato. Il 1994 promette di essere un anno entusiasmante per noi appassionati di videogiochi, ma allo stesso tempo un anno - come ormai troppi alle nostre spalle - in cui il software rincorre, spesso inutilmente, l'hardware. Nessun sviluppatore, per quanto provetto, è in grado di stare dietro all'evoluzione tecnologica.

Il nostro proposito per l'anno appena iniziato è quindi che le case di hardware si diano una regolata e si mettano finalmente d'accordo: vogliamo uno standard unico!

18 Alex Pasetto ha visitato gli uffici della Cryo di Parigi per scoprire i segreti di *Mega Race*, la sfida del PC al 3DO. La grafica promette mooolto bene, e sembra anche il gioco.

42 In *Beneath a Steel Sky* ve la dovrete vedere con un'Intelligenza Artificiale un po'... Ehm... Troppo sviluppata per i vostri gusti. Cyberpunk e Dark a go-go.

67 *Gabriel Knight*: un'avventura horror con un protagonista che ricorda i numeri migliori di Dylan Dog, tra riti voodoo, zombie e incantesimi. Da non giocare da soli, soprattutto di notte.

82/109 È arrivato il secondo capitolo della saga di Kirk e company per PC. Per A1200, a più di un anno di distanza, arriva *the 25th Anniversary*. Bel colpo.

141 La BBS ufficiale di K continua a migliorare: nuove aree, demo giocabili, immagini, moduli sonori, giochi PD e molto altro ancora... A portata di telefono e di modem!

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n729 del 14/11/1988

EDITORE
GLENAT ITALIA srl
via Mecenate 87/6 - 20138 MILANO
Tel: 02/5095870-1 fax 02/58012131 (indicare nell'intestazione: per Glenat Italia)

REDAZIONE
Studio Vit
via Aosta 2 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413 fax: 02/ 33104726

CONCESSIONARIA PUBBLICITA' L.T. Avantgarde
viale Sarca 47 - 20125 Milano
Tel: 02/66105090 fax 02/66106513

DIRETTORE RESPONSABILE Riccardo Albini

COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE Alberto Rossetti

COORDINAMENTO EDITORIALE Benedetta Torrani

SEGRETERIA DI REDAZIONE Franca Badioli, Serena Rubini

CAPO REDATTORE Andrea Minini Saldini

REDAZIONE Alessandro Cattelan, Paolo Paglianti, Yuri Abietti, Diego Antonelli, Paolo Verri, Giorgio Baratto, Aida Barassi, Vincenzo Beretta, Tiziano Toniutti

COLLABORATORI Marco Andreoli, Simone Bechini, Alexandre Pasetto, Derek de la Fuente, Mario Maron, Massimo Triulzi, Paolo Quirici, Davide Follini

ART DIRECTOR
Maria Montesano

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Jacopo Villa, Gian Vittorio Pasquale Cutri

FOTOCOMPOSIZIONE Typing (MI)

STAMPA Valprint srl
via per San Maurizio 171 (Brugherio, MI)

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA R.C.S Rizzoli Periodici S.p.A., via Rizzoli 2, 20132 MILANO, tel. 02/2588

ABBONAMENTI
Prezzo: 11 numeri L.50000
Per Informazioni rivolgersi a:
Rizzoli Periodici - Servizio Abbonamenti
Via A. Rizzoli, 2 - 20132 Milano - Tel. 02/27.200.720
ITALIA: Per informazioni sulle modalità di abbonamento scrivere all'indirizzo sopra indicato o telefonare al numero 02/27.200.720. L'abbonamento andrà in corso dal primo numero raggiungibile e può avere inizio in qualsiasi periodo dell'anno. Per il rinnovo dell'abbonamento attendere l'avviso di scadenza. Per il cambio di indirizzo informare il Servizio Abbonamenti almeno 30 giorni prima del trasferimento, allegando l'etichetta con la quale arriva la rivista: il servizio è gratuito.
ESTERO: Per le seguenti nazioni: Australia, Austria, Belgio, Brasile, Canada, Danimarca, Germania, Giappone, Gran Bretagna, Grecia, Iugoslavia, Lussemburgo, Nuova Zelanda, Portogallo, Spagna, Sud Africa, USA, chiedere informazioni al Servizio Abbonamenti. Per tutto il resto del mondo, le modalità di abbonamento vanno richieste direttamente a: MELISA S.A. - Casella Postale 3141 - Via Vegezzi, 4 - 6901 Lugano, Svizzera - Tel. 91/238341 - Fax 91/237304

ARRETRATI
Arretrati: L. 11000
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a:
Glenat Italia srl
via Mecenate 87/6 - 20138 MILANO
Tel: 02/5095870-1

WINTER OLYMPICS

Vivi le emozioni "sottozero" delle
Olimpiadi Invernali '94:
10 diverse specialità sportive per un divertimento infinito.

A. POLI

Tutti i marchi sono registrati dai rispettivi proprietari.

Snes • Game Boy
Mega Drive
Master System
Game Gear
Amiga
Pc
CD Rom

"LEADER distribuisce prodotti originali con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale."

K N E W S

a cura di Diego Antonelli

1994 Anno decisivo per la Commodore

Commodore è il nome che per diversi anni ha incarnato il sogno videoludico di milioni di ragazzi. Prima con il mitico C64, poi con la famiglia Amiga. Il rischio che stiamo per correre è quello di perdere questo pilastro fondamentale della storia del videogame. Come infatti ripetiamo da tempo la Commodore versa in gravi condizioni finanziarie. Ai primi di dicembre, secondo quanto pubblicato dal settimanale Computer Trade Weekly, sono stati diffusi dal quartier generale americano della società i risultati dell'anno fiscale conclusosi lo scorso 30 giugno. Le perdite anche quest'anno sono state ragguardevoli, ma ciò che più preoccupa è il commento che i boss del colosso americano hanno allegato ai freddi numeri: "La posizione finanziaria della compagnia e i suoi risultati operativi pongono seri dubbi sulla capacità della società stessa di continuare in quanto società che fa affari". Parole pesanti come macigni che suonano quasi come una resa incondizionata. Nello stesso comunicato si fa presente che il colosso americano non ha potuto ancora regolarizzare la propria posizione nei confronti dei suoi debitori. La Commodore sta ora cercando di "ristrutturare la sua situazione finanziaria" con un incremento di capitale di circa 50 milioni di dollari, ma sembra chiaro che ormai il CD32, che sta peraltro ottenendo un discreto successo a livello europeo, è l' ultima spiaggia della società.

SIMULATORI DI VOLO FAI DA TE

Fanatici dei simulatori di volo è il vostro momento. La Domark ha finalmente lanciato sul mercato il tanto atteso *Flight Simulation Toolkit*, il corrispondente "aeronautico" di prodotti quali lo *Shoot'em Up Construction Kit* o il *3-D Construction Kit*. Si tratta di un programma grazie al quale è possibile creare un simulatore di volo "su misura" a seconda delle proprie esigenze. La notizia, che già di per sé dovrebbe portare i fanatici del genere a livelli di esaltazione allucinogena, è in realtà ancora più ghiotta. La Domark infatti ha lanciato insieme al prodotto un concorso a premi sensazionale. Partiamo dal premio: al fortunato vincitore verrà offerta la possibilità di conseguire il brevetto di volo. Per fare ciò la Domark regalerà 40 ore di lezioni di volo, pagherà libri, esami, annessi e connessi. Per mettere le mani su questo ricco premio però non basterà la fortuna. Anzi, una volta tanto la dea bendata non ci metterà lo zampino per niente! Ad aggiudicarsi questa possibilità sarà infatti chi realizzerà - naturalmente utilizzando il *Flight Simulation ToolKit* - il migliore simulatore di volo. La gara è aperta a tutti, dunque mettetevi al lavoro!

Con FSCK creare degli scenari come quello di *FS* creato da U. Colapicchioni sarà uno scherzo.

Konami e Namco tifano Sony

L'intenzione della Sony di diventare una forza globale anche nel settore dei videogiochi ha due nuovi sostenitori nelle "superpotenze" Konami e Namco. Le due case giapponesi di coin-op e cartucce hanno annunciato di essere intenzionate a sostenere il sistema videoludico CD della Sony previsto per la fine del 1994 in Giappone e per la prima metà del 1995 in Europa.

Quando leggerete queste righe la Konami e la Sony avranno probabilmente formalizzato l'accordo al Consumer Electronic Show di Las Vegas. Secondo le indiscrezioni la Konami pubblicherà giochi per la macchina Sony, mentre quest'ultima offrirà un supporto tecnologico per lo sviluppo di nuovi coin-op. Sembra che la Konami sia eager to sostenrer nuovi sistemi visto che c'è incertezza su quale produttori di hardware conquisteranno il mercato nei prossimi due o tre anni. L'accordo con la Sony, inoltre, consentirebbe alla Konami di avere un maggiore potere contrattuale con Sega e Nintendo, i quali hanno sempre avuto il coletello dalla parte del manico nel rapporto software house/hardware manufacturer. Lo stesso discorso vale anche per la Namco, che sembra anch'essa essere arrivata all'accordo con la Sony anche per lo sviluppo di macchine coin op.

Entrambi le società hanno interesse a sviluppare giochi 3D e le caratteristiche tecniche della macchina Sony sembrano favorire lo sviluppo di giochi di questo tipo rispetto ad altri sistemi.

L'ELSPA si autoregolamenta

I membri della ELSPA (European Leisure Software Publishers Association), l'associazione europea che riunisce tutti i produttori di software ludico, ha deciso, in una riunione tenutasi lo scorso mese, di autoregolamentarsi per quanto riguarda i contenuti dei giochi distribuiti. Cosa significa in concreto? Significa che, se l'idea verrà approvata dal Video Standard Council (l'organismo di autoregolamentazione dell'industria video britannica), a partire dal prossimo maggio troveremo sulle scatole dei giochi che compreremo un bollino indicante la fascia d'età per cui un determinato programma è consigliato. Le fasce saranno quattro, così suddivise: fino a 10 anni, dai 10 ai 14 anni, dai 15 ai 17 anni e oltre i 18 anni di età. "Abbiamo bisogno di dimostrare - ha dichiarato il responsabile della ELSPA per l'autoregolamentazione, Mark Strachan - che l'industria del videogioco è un industria responsabile e matura. Il fatto che si sia giunti spontaneamente a questa decisione mi sembra che sia un enorme segno di maturità da parte nostra".

ATARI marcia indietro virtuale

La Atari ha fatto sapere di avere sospeso il proprio progetto di realtà virtuale per il Jaguar. I tecnici della casa californiana infatti stavano lavorando alla realizzazione di un set di realtà virtuale "casalinga" che avrebbe potuto essere implementato sulla neonata superconsole Jaguar. Le perplessità dei responsabili Atari sono principalmente dovute alle segnalazioni di alcuni casi di malessere e nausea dovuti ad una prolungata "immersione" in un ambiente di realtà virtuale. Si tratta di dati emersi in seguito ad una ricerca effettuata su un campione di utenti sottoposti a lunghe sedute di realtà virtuale. I malesseri infatti si manifestano solo in seguito a esposizioni prolungate, e non si sono mai registrati episodi simili in utenti di realtà virtuale "da bar", ovvero a pagamento. "Abbiamo discusso a lungo sul progetto di realtà virtuale casalinga - ha commentato il responsabile della Atari Europa, Bob Gleadow - ma alla fine hanno prevalso le opinioni contrarie. Oltre ai malori cui sono incappati coloro che hanno praticato lunghe sessioni "virtuali", ci hanno fatto desistere alcune considerazioni di buon senso: ve lo immaginate un ragazzino che si infila il suo casco di realtà virtuale e quindi inciampa in qualsiasi cosa (reale) gli capiti davanti... penso che sia troppo pericoloso!"

I MIGLIORI DEL 1993 SECONDO I FRANCESI

A fine novembre si è tenuta a Parigi la consueta festa per l'assegnazione dei premi che le riviste francesi Tilt e Consoles Plus attribuiscono ai migliori giochi dell'anno. Alla cerimonia - trasmessa in diretta dal terzo canale francese - hanno partecipato i più importanti esponenti del panorama videoludico europeo. Pubblichiamo l'elenco completo dei premi attribuiti dai giornalisti delle due testate: i giornalisti di Tilt per quanto riguarda le categorie di giochi per computer e quelli di Consoles Plus per i giochi da console.

GIOCHI PER COMPUTER

GIOCO D'AVVENTURA
DAY OF THE TENTACLE (LucasArts)
GIOCO DI RUOLO
ULTIMA VII: SERPENT ISLE (Origin)
MIGLIORE ANIMAZIONE
ALONE IN THE DARK II (Infogrames)
GIOCO DI SIMULAZIONE
COMANCHE (Novalogic/Ubisoft)
GIOCO D'AZIONE
ALIEN BREED II (Team 17)
GIOCO DI STRATEGIA
GENESIS (Microids)
GIOCO SPORTIVO
JORDAN IN FLIGHT (EA)
SIMULATORE DI VOLO
TFX (OCEAN)
GIOCO PER CD-ROM
THE SEVENTH GUEST (Virgin)
GIOCO PER CD-I
INCA (Cocktel Vision)
PREMIO SPECIALE TILT MICRO KIDS
LANDS OF LORE (Virgin)

GIOCHI PER CONSOLE

GIOCO D'AVVENTURA
LANDSTALKER PER MEGADRIVE (Climax)
GIOCO SPORTIVO
FIFA INTERNATIONAL SOCCER (Electronic Arts)
GIOCO DI COMBATTIMENTO
STREET FIGHTER II (Capcom)
GIOCO DI GUIDA
F1 POLE POSITION (Ubisoft)
GIOCO PER CONSOLE PORTATILE
ZELDA: LINK'S AWAKENING (Nintendo)
GIOCO DI PIATTAFORME
MR. NUTZ (Ocean)
MIGLIORE ANIMAZIONE
STARWING (Nintendo)
MIGLIORE SPARATUTTO
STARWING (Nintendo)
MIGLIORE GRAFICA
ALADDIN (Virgin)
PREMIO SPECIALE PLUS FUN
SUPER BOMBERMAN (Hudson Soft)

NINTENDO GIG REGALA
LA PRIMA COLLEZIONE DI
"SUPER MARIO WATCH®"
Ehi ragazzi, avete visto che super orologi? Colori e disegni sono la fine del mondo...e poi sono speciali anche dentro: sono al quarzo, analogici e subacquei fino a tre atmosfere. Entra anche tu nel team Nintendo con i primi esclusivi Super Mario Watch!
SUPER MARIO WATCH®
PER AVERE UN
SUPER MARIO WATCH
BASTANO 3 CASSETTE
Nintendo®
MA SOLO QUELLE CON IL MARCHIO
GiG®
nel paese delle meraviglie
LEGGI QUI
DIETRO IL
REGOLAMENTO
GAME BOY

SUPER MARIO WATCH® SUPER MARIO WATCH®

REGOLAMENTO

Per ricevere a casa tua uno dei 4 modelli della prima collezione "Super Mario Watch®":

1) Acquista nel periodo 1/10/1993 - 31/1/1994 tre cassette a tua scelta per videogiochi Nintendo distribuite da GIG. Le riconosci perchè sulla scatola c'é il marchio GIG oppure la scritta "Importato da Linea Gig s.p.a."
2) Fai timbrare la garanzia dal negoziante, compilala in ogni sua parte e conservala assieme al relativo **scontrino fiscale** (gli scontrini fiscali con la data non compresa nel periodo 1/10/93 - 31/1/94 non verranno ritenuti validi).
3) Quando avrai raccolto le tre garanzie con gli scontrini compila questa cartolina.
4) Quindi ritaglia questa pagina lungo la linea tratteggiata, unisci le tre garanzie con gli scontrini e spedisci il tutto in busta chiusa e affrancata a:
   SUPER MARIO WATCH c/o Simad - cas. post. 159 - 24047 TREVIGLIO (Bergamo).

Spedendo la garanzia per partecipare alla promozione, attivi automaticamente la validità della garanzia stessa. Sono valide anche le garanzie delle cassette gioco incluse nelle confezioni delle consolle (Super Mario World, Super Mario All Stars, Super Mario Bros., Duck Hunt e Tetris).
Le spedizioni non conformi al regolamento non verranno accettate.

O.K. RAGAZZI? E' TUTTO SUPER CHIARO?

Mi raccomando però, affrettatevi, perchè avete tempo solo fino al 31 Gennaio 1994! E niente scherzi, ricordate che solo le cassette Nintendo con il marchio GIG vi regalano Super Mario Watch!

nome ____________ cognome ____________

via ____________ n° ______ città ____________

provincia ______ cap ______ tel. ____________

Tipo di consolle posseduta: data di nascita ____________

☐ SUPER NINTENDO Mese e anno di acquisto ______ n° cassette possedute ______

☐ NINTENDO 8 bit Mese e anno di acquisto ______ n° cassette possedute ______

☐ GAME BOY Mese e anno di acquisto ______ n° cassette possedute ______

Altre marche

☐ ______ Mese e anno di acquisto ______ n° cassette possedute ______

Possiedi un personal computer ? ☐ Si ☐ No Modello ____________

Scegli il modello che preferisci:

☐ YOSHI ☐ MARIO MANIA ☐ SUPER NES ☐ MARIO TIME

COD. 555

Aut. Min. Conc. Scade il 31-1-94

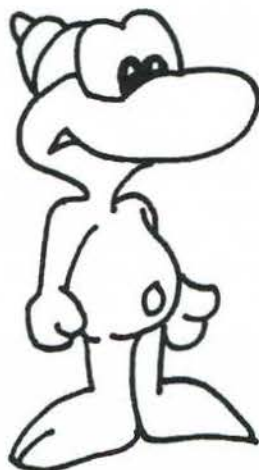
ARMANDO TESTA SPA

Nel caso il modello di orologio prescelto sia esaurito, LINEA GIG si riserva di inviare un altro modello disponibile

SEMINARIO AL SILICIO

L'accordo tra Silicon Graphics e Nintendo comincia a dare frutti concreti.
Nel mese di gennaio, in Inghilterra, si terranno due seminari organizzati dalla Silicon Graphics centrati sulla realizzazione di videogiochi utilizzando hardware e software stato dell'arte della Silicon Graphics.
Le date e le città che ospiteranno questo seminario sono rispettivamente: il 18 gennaio a Reading, e il 20 gennaio a Salford, vicino a Manchester.
Per qualsiasi informazione e per prenotare la propria partecipazione (che è gratuita) al seminario della Silicon Graphics è possibile contattare Mrs Ann Pennell al numero 0044 734 257500.

E' ROSA, MA NON E UNA PANTERA...

Può sembrare strano, ma quando si parla di animali rosa la prima cosa che viene alla mente sono o le pantere o gli elefanti.
In questo caso la Millennium ha deciso di uscire dai "generis", infatti, il nuovo personaggio che entrerà a fare parte della famiglia di James Pond & Co., si chiamerà Pinkie, sarà rosa, ma non sarà un felino, semplicemente un nuovo tipo di alieno.
Nel primo platform che lo vede protagonista, Pinkie dovrà cimentarsi nella raccolta delle uova, ma non saranno certo uova comuni. Già, perché il nostro piccolo eroe si è messo in testa in testa di salvare i dinosauri dall'estinzione, e sarà proprio preservandone le uova che riuscirà nel suo intento. Il gioco dovrebbe trovare posto tra gli scaffali prima di primavera.

ERRATA CORRIGE

Sul numero 56 di K (dicembre) abbiamo scritto nella notizia riguardante l'uscita di Druid, il nuovo gioco di ruolo dell'Editrice Giochi "È nato Druid, il nuovo gioco di ruolo della Giochi Preziosi"... Inutile dire che "Giochi Preziosi" va ovviamente sostituito con "Editrice Giochi". Il banale errore è incredibilmente passato a tutti i controlli delle bozze e ce ne scusiamo con entrambe le case e con gli autori del gioco.

SCHERMO GIURASSICO

Se pensavate che la Jurassicmania, stesse scemando, non preoccupatevi! Ci siamo qua noi a ricordarvi il contrario!
Presto sarà infatti disponibile per PC un programma "salvaschermo" che permetterà alle immagini del film evento del 1993 di apparire sul vostro schermo ogni qual volta lo vogliate.
Il prezzo americano dell'utility è di 25 dollari e c'è da credere che una volta raggiunte le coste del Belpaese il prezzo dovrebbe aggirarsi intorno alle 50.000 lire. Ma diciamoci la verità: qualcuno sente ancora bisogno dei dinosauri del giurassico.

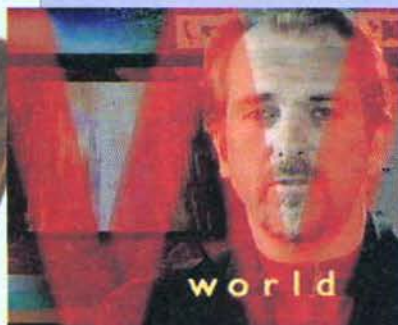
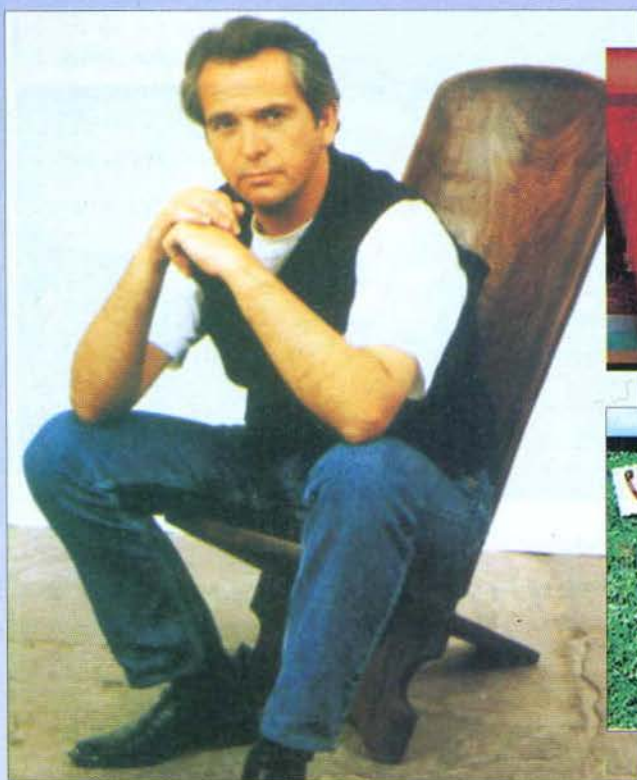
CAPITAN NOVOLINA

Captain Novolin non diventerà certo famoso per la paura che incute il suo nome, molto probabilmente neppure per l'originalità del suo asettico costume, ma siamo sicuri che segnerà un nuovo modo di guardare ai videogiochi. Infatti, Captain Novolin sarà il primo personaggio dei videogiochi che insegnerà ai bambini, diabetici come lui, come iniettarsi l'insulina e sconfiggere nemici come Cereale Assassino o Larry Liquirizia. Questo gioco per NES sembra essere un ottimo modo per avvicinare anche i più piccoli a problemi di ordine quotidiano. Sarah Michael, una ragazzina diabetica di 12 anni di Palo Alto, California, dice: "... è un modo più facile per far capire ai miei amici e alle mie amiche qual è la mia reale situazione. Posso dire, 'Hey, ti va di giocare a un gioco che spiega qual è la mia condizione?'"
Gli sviluppatori hanno anche assicurato che, anche se l'attuale versione non è in grado di aggiornare i dati, ed è quindi molto generica, la prossima versione, pronta per il 1995, terrà conto dei valori di glucosio di ogni singolo paziente.

Appuntamenti Invernali

Inverno tempo di neve, ma anche di Fiere. Infatti, oltre al già citato seminario della Silicon Graphics, sono numerosi gli incontri che tratteranno argomenti multimediali e videoludici e che si terranno nella stagione più fredda dell'anno.
A Cannes dal 15 al 18 genaio si terrà, pressoil Palais des Festival la Milia, una fiera rivolta soprattutto al mercato dei Nuovi Media nell'ambito dell'editoriale.
A Febbraio, tra il 16 e il 18, avrà luogo a Monte Carlo l'ennesima edizione dell'ormai famosa Imagina, edizione 1994. Come ogni anno la fiera presenterà una vasta selezione di elementi di tecnologia virtuale che vanno dalla ricerca alla sperimentazione, sino alla presentazione del prodotto finale.
Le sei conferenze che si terranno all'interno della manifestazione, raggrupperanno specialisti di livello mondiale per tutto quel che riguarda la computer grafica, gli effetti speciali e i "mondi" virtuali. Per qualsiasi informazione è possibile rivolgersi al numero 0033 93 15 93 94.
Per ultimo un appuntamento che si svolge lontano dal vecchio continente.
A San Jose, California, tra il 1 e il 3 marzo, la fiera Intermedia, terrà banco su tutto ciò che rappresentano le ultime novità del settore.
Dal software all'Hardware, dai videogiochi alle applicazioni multimediali.
È un appuntamento volto a migliorare le conoscenze in un ambito che si evolve in maniera sempre più frenetica, e che necessita quindi di un aggiornamento, da parte degli adetti ai lavori, sempre più incessante.

Il mondo segreto di PETER GABRIEL

Peter Gabriel in copertina? Ebbene sì. Xplora, il CD-ROM di musica interattiva di Peter Gabriel, avrà poco a che vedere con i videogiochi, ma ha molto a che vedere con il divertimento elettronico. In quanto "Guida al divertimento elettronico", K non poteva farsi sfuggire questa primizia che apre delle strade interessanti per il futuro del multimedia e dell'interattività. Nell'intervista di queste pagine Peter Gabriel spiega perché ha deciso di fare questo passo e cosa significa per lui e per la musica.

Se possiamo considerare i primi Genesis tra i padri fondatori del "progressive rock", a Peter Gabriel dobbiamo riconoscere altri due grossissimi meriti, altre due "semi-paternità". La prima è quella della "World Music", la musica del mondo, la musica senza confini, senza razze e senza colori, basata sulla ricerca di nuove sonorità. La seconda riguarda, invece, la sua recentissima esperienza di musica interattiva su CD-ROM, il cui primo frutto è *Xplora 1*, probabilmente l'antesignano di quelli che saranno gli LP del 2000.

L'idea che sta alla base di questo CD-ROM (al momento disponibile solo per Macintosh) si identifica con quella che Gabriel definisce la sua vocazione di*experience designer*, espressione inglese che può essere (mal) tradotta come "creatore di esperienze".

L'esperienza in questione è, in realtà, un vero e proprio nuovo media, nel quale confluiscono elementi video e audio, e con il quale si ha la possibilità di interagire e modificarne la struttura. Siamo di fronte a una grossa rivoluzione, che potrà cambiare il modo di ascoltare (e di fare) musica e anche il modo di atteggiarsi nei confronti dei media, che non dovrà più essere passivo, ma attivo, addirittura creativo.

Difficile dire dove questa strada aperta da Peter Gabriel possa portare. Certamente è un segno dei tempi e dell'importanza che i media interattivi stanno assumendo non solo a livello commerciale ma anche artistico. I videogiochi - e i programmi interattivi in generale - sono sempre stati snobbati come cose per ragazzini, fatti da ragazzini. Eppure noi che li giochiamo sappiamo quanta creatività ci voglia per ideare un gioco originale. Non vogliamo qui affermare che creare videogiochi sia un'arte - non ancora almeno - ma non è un caso che negli ultimi anni molti "creativi" provenienti da campi diversi abbiano

DISCOGRAFIA

Dopo l'esperienza acquisita nei primi anni '70 con i Genesis, Peter Gabriel si è avviato a una carriera solista costellata di momenti importanti sia per quel che riguarda il suo impegno in diverse battaglie sociali, sia per quanto riguarda la propria affermazione come cantante e compositore. Ecco le date fondamentali di questo percorso.

Novembre 1975: Peter Gabriel partecipa a una compilation intitolata All this and World War II cantando *Strawberry Fields Forever*.

Marzo 1977: esce il suo primo album solista intitolato *Peter Gabriel*.
Giugno 1978: esce il suo secondo album intitolato *Peter Gabriel II*.
Giugno 1980: esce *Peter Gabriel III* al quale collaborano Phil Collins, Robert Fripp, Paul Weller e Kate Bush. L'album contiene il brano *Biko*.
Settembre 1982: esce *Peter Gabriel IV* con l'hit *Shock the monkey*.
2 ottobre 1982: Peter Gabriel torna con i Genesis per un unico concerto al Milton Keynes Bowl di Bucks.
Giugno 1983: esce il doppio live, *Peter Gabriel Plays Live*.
Aprile 1985: esce la colonna sonora del film *Birdy*.
Maggio 1986: è la volta dell'album *So* al quale partecipano Kate Bush, Laurie Anderson e Youssou N'dour.
Febbraio 1987: Peter Gabriel viene premiato per il video di *Sledgehammer*.
11 giugno 1988: Peter Gabriel partecipa al concerto per Nelson Mandela.
Luglio 1988: Viene annunciata la partecipazione di Peter Gabriel alla tournée di Amnesty International
Agosto 1989: esce *Passion*, colonna sonora del film *L'ultima Tentazione di Cristo*, coordinata da Peter Gabriel. Verrà premiata con un Grammy, l'Oscar della musica.
28 aprile 1992: esce *Us*, l'ultimo album di Peter Gabriel al quale hanno collaborato anche Brian Eno e Sinead O'Connor.
Febbraio 1993: Peter Gabriel parte per il suo tour mondiale.

contribuito a realizzare dei videogiochi: registi come Steven Spielberg e George Lucas, artisti come Syd Mead e H. R. Geiger, disegnatori di fumetti come Dave Gibbons. Le contaminazioni tra videogiochi e artisti di scuole e tradizioni diverse si contano ormai a decine e qualunque contributo che provenga dall'esterno è in grado di apportare nuovi linguaggi, nuove forme, nuove idee.

Probabilmente - anche se non è detto - Peter Gabriel non si metterà mai a realizzare un gioco come noi lo intendiamo, ma le sue idee in fatto di interfacce, ad esempio, sono sicuramente degne di nota e possono essere di stimolo a qualche game designer, come altre "soluzioni interattive" sviluppate in *Xplora*.

Peter Gabriel, peraltro, non è il solo musicista ad interessarsi a esperienze di questo tipo. Prince ha dichiarato di volersi interamente dedicare a forme di intrattenimento interattivo. Todd Rungren sta lavorando su un'altra piattaforma - il CD-I - che ben si presta a questo tipo di esperienze, e verso la quale pare anche lo stesso Peter Gabriel voglia orientarsi. Altri artisti, come gli U2, stanno studiando applicazioni simili.

Queste convergenze di mezzi di comunicazione diversi - il fine ultimo del multimedia - produrranno sicuramente risultati positivi.

Definire, ora, cosa produrranno è impossibile. Una cosa è certa: anche in questo campo il fermento è notevole e la rivoluzione, della quale abbiamo la fortuna di essere testimoni, sarà di quelle che sconvolgono il modo di divertirsi e quindi di vivere dell'uomo.

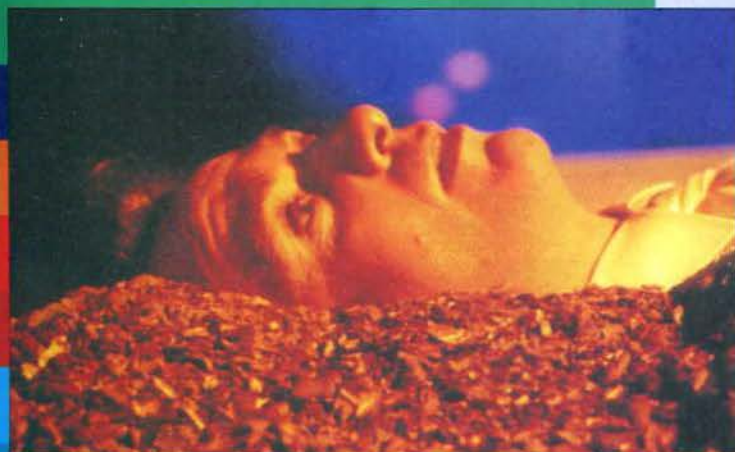
Lasciamo alle parole dello stesso Peter Gabriel la descrizione di questo suo lavoro assolutamente nuovo e al di fuori di qualsiasi schema canonico.

Per prima cosa: perché avete deciso di chiamare in questo modo il programma?

L'abbiamo chiamato *Xplora* perché cercavamo un termine che desse un'idea del nostro tentativo di creare un qualcosa nel quale la gente possa avventurarsi. Faccio un esempio: nel passato abbiamo sempre avuto a che fare con strumenti che potevano essere "utilizzati" in un modo solo. Con *Xplora 1*, in un certo senso, abbiamo costruito una specie di piccolo mondo all'interno del quale la gente può decidere come e dove muoversi, può prendere delle decisioni. L'artista non produce più un lavoro che deve essere ascoltato, visto e apprezzato sempre uguale a se stesso. In questo caso fornisce un collage di materiali con il quale la gente potrà divertirsi in diversi modi, esplorando e creando ogni volta qualcosa di nuovo.

Ci puoi dire qualcosa sulla tua passione per le tecnologie interattive?

Penso che essere artista in questo periodo sia eccitante come non mai, perché sta verificandosi una vera e propria rivoluzione che porta a un inedito miscuglio tra i vari media. Possiamo trovare informazione, educazione, divertimento e comunicazione tutte mischiate insieme in un unico minestrone. Questo dà, sia a noi artisti che a un qualsiasi utente, una serie di possibilità mai viste fino a oggi, e penso che arriveremo a ottenere un modo radicalmente nuovo di comunicare tra di noi. Come dicevo prima, essere nella mia posizione proprio nel momento della nascita di un nuovo modo di comunicare, e avere quindi la possibilità di essere uno dei primi a sperimentarlo, è molto eccitante. Penso veramente che si stiano aprendo tutta una serie di nuove possibilità che io e molti artisti come me non aspettano altro di poter sperimentare. Penso anche che, a seconda di come la gente riuscirà a interagire con queste nuove tecnologie, esse cambieranno il nostro modo di vivere e di pensare. Qualcosa di sconvolgente sta già accadendo nel campo del campionamento di suoni. I musicisti sono già in grado di catturare un qualsiasi tipo di suono, ritmo, rumore e di miscelarli tra di loro in centinaia di maniere diverse. Attenzione, non sto dicendo che visto che abbiamo 500 colori sulla nostra tavolozza sicuramente faremo quadri migliori: il contenuto rimane la cosa più importante di una creazione artistica, ma sicuramente abbiamo a nostra disposizione un sacco di strumenti in più. Penso che questo gioverà particolarmente alla gente che entrerà in contatto con queste nuove tecnologie: non ci sarà bisogno di avere particolari talenti in

In questa pagina e nella precedente trovate immagini tratte da *Xplora 1*, l'esperimento interattivo che Peter Gabriel ha portato a termine, per il momento, per piattaforme Macintosh. Si tratta di immagini tratte da videoclip ai quali si può accedere dal programma. Da notare il background che caratterizza questa, ma anche le altre sezioni del programma. La natura che si sposa con l'high-tech riesce a dare - secondo lo stesso Gabriel - un sapore del tutto inedito a questo programma.

un settore per creare. Si potrà creare sfruttando il talento di qualcun altro! Questa è la vera rivoluzione, una rivoluzione culturale.

Cerchiamo di entrare nello specifico di *Xplora 1*: Cosa ti ha divertito maggiormente in questo lavoro e quali sono le idee alla base di questo progetto?

Ho tentato di introdurre il normale utente nel processo creativo. Per esempio c'è un pezzo, *Digging in the dirt*, del quale è possibile effettuare un mixaggio personalizzato. Il raggio d'azione è piuttosto limitato, in quanto si può agire solo su 4 canali, ma serve comunque a dare un'idea di quello che è il nostro lavoro in sala d'incisione. Una delle cose che mi appassionano maggiormente è la ricerca di strumenti e quindi di suoni nuovi in giro per il mondo, ricerca che poi concretizzo utilizzando questi nuovi strumenti suonati da musicisti scovati allo stesso modo, per realizzare opere con la mia etichetta, la Real World Music. Ebbene, nel CD-ROM c'è anche questo: ci sarà la possibilità di "cliccare" su diverse icone, corrispondenti a diversi strumenti, e sentire un musicista che suona quel determinato strumento. È anche questo un modo di creare!

In *Xplora* c'è una "visita interattiva allo studio di registrazione". Ci puoi spiegare, in breve, che cosa significa.

Un comune mortale difficilmente nel corso della sua esistenza riesce a mettere piede in uno studio di registrazione. Molti probabilmente non sono interessati a questo tipo di esperienza, ma noi abbiamo voluto provare a soddisfare la curiosità di quanti vorrebbero vedere dove e come nasce il disco che poi loro ascolteranno. Con questo CD-ROM possono visitare gli studi di registrazione dove lavoro; possono entrare nelle varie sale, mixare alcuni brani o semplicemente entrare nella stanza dove abitualmente mi trovo con Brian Eno e con artisti provenienti da diverse esperienze musicali, osservare come riusciamo a fondere in un lavoro unitario le nostre differenti radici. Penso possa essere molto interessante.

Quanta fatica ti è costato portare avanti questo innovativo progetto?

Beh, facciamo due calcoli... scherzo, naturalmente! Fare un conto esatto è assolutamente impossibile. Dovete considerare che abbiamo realizzato più di 100 minuti di video, più di mezz'ora di audio, abbiamo raccolto un centinaio di immagini fisse, e abbiamo scritto tanti testi da riempirci un libro e mezzo. Tutte cose che si trovano sul CD-ROM e nelle quali potrete divertirvi a perdervi. Paradossalmente, però, la cosa che ci ha portato via il maggior tempo è stata la ricerca di un'interfaccia utente adeguata. Dovevamo trovare qualcosa di lontano dalle solite icone da computer. Qualcosa di meno freddo e più umano. Abbiamo cercato il più possibile di inserire immagini familiari e "calde" come fiori, acqua, prati, rocce. Penso che questo tipo di background assolutamente innovativo dia una connotazione veramente unica al nostro programma. In molte schermate, poi, è possibile vedere una specie di matrimonio tra l'high-tech e il manufatto umano, che è una delle filosofie che da più tempo caratterizzano il nostro lavoro, anche nel campo del videoclip. Si troveranno cose che potranno essere montate e smontate, e una di queste cose è la mia faccia, che diventa il veicolo attraverso il quale muoversi per raggiungere le varie parti del programma.

A questo proposito, puoi spiegarci come è strutturato e suddiviso *Xplora*?

Abbiamo diviso *Xplora* in 4 sezioni. La prima è strettamente legata a *Us*, il mio ultimo disco. È possibile seguire il "making of" dei video, ma anche

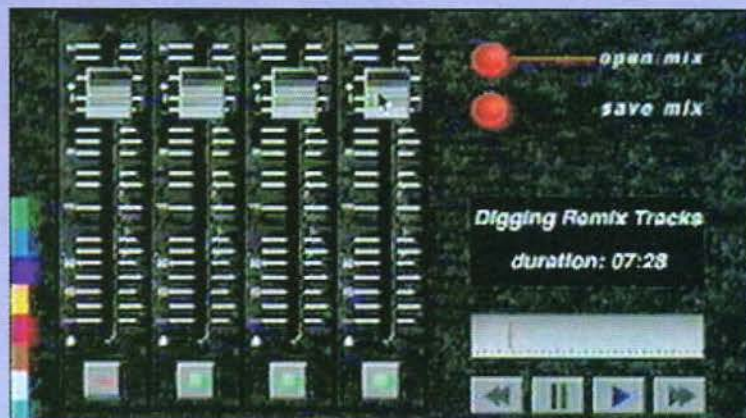
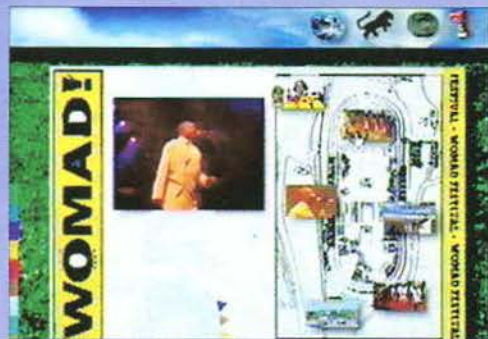
SPECIFICHE TECNICHE

Xplora 1 è stato realizzato per la Real World Multimedia negli studi della Real World e della Brilliant Media, interamente su computer Macintosh. Per l'esattezza sono stati impiegati un Quadra 800 e 3 Centris 650 per il video processing e la grafica, un Quadra 700 e un Mac IIfx per l'audio processing e, infine, un Mac IIcx, un Mac LC II, un Powerbook 140 e un Duo 230 per la pianificazione e l'amministrazione del progetto.

Xplora 1 potrà girare su tutti i computer Macintosh a colori (anche sui portatili a tonalità di grigio) dotati di un lettore CD-ROM ad alta velocità.

Non si può certo dire che Peter Gabriel viva con il terrore di perdere la faccia. Anzi, è proprio la sua faccia che viene messa in gioco in *Xplora 1*. L'artista infatti ci accompagna costantemente in questa avventura multimediale materializzandosi proprio con la sua faccia, che tra l'altro può essere manipolata come lo si preferisce.

XPLORADIOGRAFIA

- *Xplora 1* contiene più di 100 minuti di video, 30 minuti di audio, più di 100 immagini statiche a colori, e una quantità di testi tale da riempire un intero libro.
- Hanno lavorato a *Xplora* più di 40 persone.
- *Xplora* segna la nascita di una nuova società di Peter Gabriel: la Real World Multi Media Ltd.
- Più di 50 artisti da 18 differenti paesi appaiono in *Xplora*.
- Il costo tecnologico e di produzione di Xplora è stato di circa 250.000 dollari, il costo al pubblico del CD-ROM non è ancora stato reso noto.

L'album delle fotografie di famiglia di Peter Gabriel è una delle chicche di *Xplora1*. Divertente anche la possibilità di remixare alcuni brani di Gabriel, o di aggirarsi nei luoghi di un concerto WOMAD. A proposito del WOMAD va ricordato che la prima esperienza del genere nella quale si avventurò nel 1982 Gabriel fu un insuccesso totale nel quale l'artista perse una cifra colossale. Fu per questo motivo che i Genesis tornarono insieme per un unico concerto: per raccogliere fondi in favore dell'ex-leader caduto in (momentanea) disgrazia.

vedere delle immagini che 11 artisti hanno realizzato ascoltando le mie canzoni, ed eventualmente sentire direttamente da loro perché hanno pensato di collegare quelle immagini alle mie musiche. La seconda sezione è quella che chiamiamo "World Music", nell'ambito della quale è possibile esplorare ogni sorta di tradizione musicale del nostro pianeta. La terza sezione è dedicata alle opere di alcuni autori con i quali ho avuto il piacere di lavorare e che hanno realizzato dischi con la mia etichetta. Basterà cliccare sulle copertine di questo o quell'album per ascoltare parte di una loro composizione e magari vedere alcuni stralci di videoclip. È anche possibile ottenere tutta una serie di informazioni su ciascuno di loro. In questa sezione è possibile anche fermare per un attimo il mondo e catapultarsi in una regione del nostro pianeta, per conoscerne le tradizioni musicali e culturali. È possibile anche partecipare a un "Womad festival". I Womad sono dei concerti particolari che abbiamo iniziato a organizzare nel 1980. Siamo riusciti ad allestirne diversi in tutti gli angoli del globo, e a ogni festival hanno partecipato diversi artisti provenienti da diverse esperienze musicali. In questa sezione l'utente potrà esaminare il luogo del concerto, guardare cosa succede sui diversi palchi allestiti, seguire i diversi artisti e, perché no, dare una sbirciatina anche nel backstage.

E del "personal file" cosa ci dici?

Si tratta della quarta sezione, e mi riguarda da vicino. Qui si possono trovare per esempio le mie foto d'infanzia o alcuni filmini che ho girato amatorialmente in famiglia. Oppure è possibile fare una "passeggiata" tra i miei dischi, selezionandone uno piuttosto che un altro, per ascoltare un breve pezzo musicale tratto da quell'album e leggere una serie di note informative. Sempre qui potete trovare informazioni di vario genere sulle organizzazioni internazionali alle quali ho aderito e assieme alle quali ho condotto diverse battaglie come, per esempio, Amnesty International.

Come ti sei avvicinato alla tecnologia interattiva su CD-ROM?

Per un certo numero di anni ho sognato di diventare un "experience designer", e queste tecnologie sono quelle che mi hanno dato la possibilità di muovermi in questa direzione. Questa non può essere considerata in alcun modo un'attività periferica per quanto mi riguarda. Anzi, penso che questo nuovo media diventerà il centro dei miei progetti nell'immediato futuro, anche perché riesce a stimolare la mia creatività e a divertirmi. Sono inoltre convinto che questo nuovo media conoscerà una rapida crescita e una grande fortuna, e sono altrettanto sicuro del fatto che i programmi interattivi su CD-ROM siano destinati a stravolgere il mondo della musica. Molti artisti che come me hanno una passione anche per il mondo delle immagini - intese come fotografia, cinema e video - sono destinati a incappare in questa attività di creazione di nuove esperienze, dalla quale poi è difficile allontanarsi. In questo senso siamo molto orgogliosi di essere stati dei precursori con *Xplora*.

Come pensi che questo media porterà la gente fuori dalle case?

Credo che stiamo vedendo la prima vera generazione del tipo di tecnologia che farà letteralmente entrare la gente nelle opere di diversi artisti. L'idea, che è un mio sogno da diversi anni, è di creare appositamente un "parco delle esperienze". Un parco dei divertimenti è l'analogia più vicina, ma sarà un qualcosa che integrerà alcuni degli ambienti che si incontrano normalmente nelle gallerie d'arte, nelle chiese, a Disneyland, nelle sale giochi e nei musei della scienza. Queste influenze genereranno un nuovo media. Ho lavorato sull'idea con diversi artisti e con Brian Eno e Laurie Anderson in particolare. In un certo senso, i progetti a lungo termine sui quali stiamo lavorando, compreso il parco delle esperienze, potrebbero contenere molte di queste idee e sogni. Sarà un ambiente naturale bellissimo ma anche un luogo dove poter esplorare e vivere varie esperienze. Diversi artisti collaboreranno alla creazione del parco: avremo architetti, psicologi, scultori, cineasti e musicisti, tutti insieme a creare questi meravigliosi mondi che la gente potrà visitare per vivere vere avventure.

Quali sono i tuoi progetti futuri nel campo dell'interattività?

Realizzare *Xplora* è stata una grossa esperienza per tutti noi e penso che abbiamo imparato molte cose su quello che è possibile e quello che non lo è al momento, ma abbiamo anche un'idea di quello che vorremmo fare in futuro e delle persone con cui vorremmo lavorare. Ci rendiamo conto di aver compiuto il primo passo per passare dall'essere una semplice casa discografica all'essere una sorta di etichetta dedicata alla creazione di nuove esperienze interattive. Insomma, ci sentiamo veramente alla guida di una rivoluzione!

Una delle esperienze più interessanti che si possano intraprendere in *Xplora 1* è quella degli strumenti musicali. Il programma è dotato di una serie di icone nelle quali sono rappresentati strumenti musicali di tutto il mondo. L'utente può cliccare su una qualsiasi icona, a quel punto si "materializza" un artista della terra di provenienza di quello strumento pronto a farci "assaggiare" le melodie tipiche del suo strumento.

Diego Antonelli

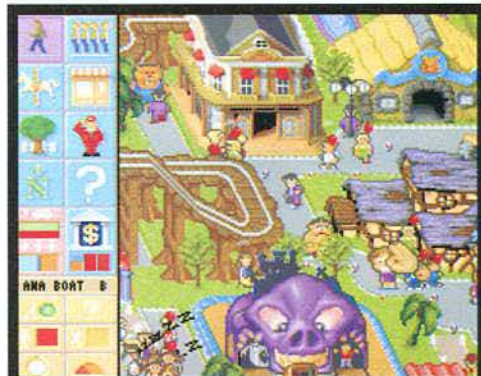
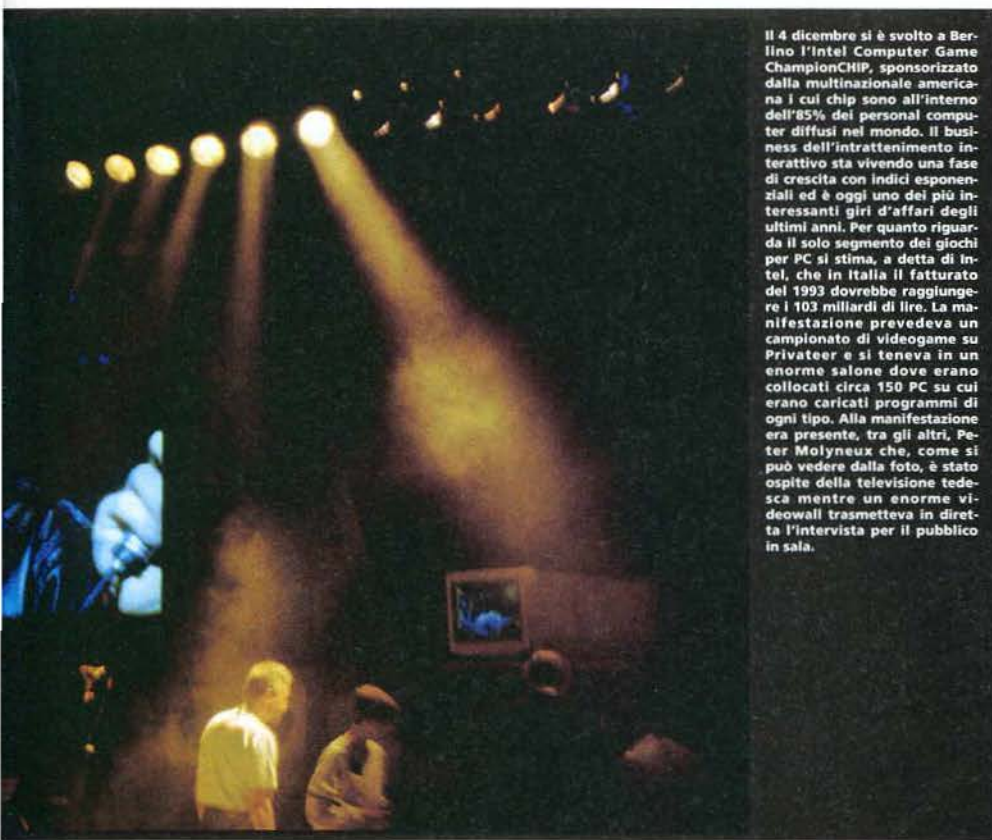
LUNA PARK, TAPPETI MAGICI E MONDI SUBACQUEI

Peter Molyneux è la forza creativa dietro giochi quali Populous, Powermonger e Syndicate. K l'ha incontrato a Berlino durante l'Intel Computer Game ChampionCHIP e non si è fatta scappare l'occasione di conoscere i progetti della Bullfrog per il 1994.

Quando Peter Molyneux e Les Edgar fondarono la Bullfrog nel 1986 non si immaginavano nemmeno lontanamente che solo sette anni dopo la società sarebbe arrivata a contare trenta persone. "Mi ricordo i tempi di *Populous* - dice Molyneux, seduto a un banco della sala stampa dell'ICC Exhibition Center di Berlino, durante lo svolgimento dell'Intel Computer Game ChampionCHIP - C'eravamo io, Les e un'altro che disegnava la grafica. Non ci serviva nessun'altro, ma la quantità di tempo e denaro oggi necessari per produrre software è incredibile."

La crescita del *team* di Guilford è un segno inequivocabile della strada percorsa dai videogiochi in questi ultimi anni ("La Origin ha 190 persone e qualcuno mi ha detto che alla Sierra ce ne sono 600. Dio mio!", dice Peter con un misto di meraviglia e preoccupazione), ma an-

In *Theme Park* la grafica è stata prima creata con griglie in fil di ferro e poi modellata in *3D Studio* (un programma di modellazione professionale della Autodesk, NdR). "Abbiamo cercato di utilizzare questa tecnica in modo creativo - spiega Peter - e nella sequenza di introduzione si vola attraverso un Luna Park proprio mentre viene creato graficamente a partire dalle griglie".

Peter Molyneux: "Sarà possibile dare un microfono a una persona e sentire i suoni di un Luna Park. Se passa davanti alle montagne russe si sentirà il rumore delle montagne russe. Se è in coda, si sentiranno i mugugni di chi è in coda. Se sta male per aver mangiato qualcosa, lo si sentirà vomitare. Stiamo cercando di creare un sonoro realmente tridimensionale. Ci sono circa 750K solo per gli effetti sonori. Alcuni suoni o rumori sono stati campionati - tipo le montagne russe - ma la maggior parte sono stati creati con effetti sonori. La persona che vomita l'abbiamo campionata in studio. Si tratta di Russell Shaw, il nostro tecnico audio: si è ficcato due dita in gola, nessun altro voleva farlo."

Il numero di persone - cioè di frequentatori del Luna Park - dipende dalla velocità della macchina. Su un 486, ad esempio, il programma può supportare fino a mille persone, singoli individui ciascuno con le sue caratteristiche. Oltre ai frequentatori ci sono i dipendenti del Luna Park: animatori in costume il cui compito è di intrattenere i frequentatori che si annoiano, tecnici che devono riparare giostre o simili quando si guastano, spazzini che devono tenere pulito il parco dalle cartacce o lattine che vengono gettate per terra.

Il 4 dicembre si è svolto a Berlino l'Intel Computer Game ChampionCHIP, sponsorizzato dalla multinazionale americana i cui chip sono all'interno dell'85% dei personal computer diffusi nel mondo. Il business dell'intrattenimento interattivo sta vivendo una fase di crescita con indici esponenziali ed è oggi uno dei più interessanti giri d'affari degli ultimi anni. Per quanto riguarda il solo segmento dei giochi per PC si stima, a detta di Intel, che in Italia il fatturato del 1993 dovrebbe raggiungere i 103 miliardi di lire. La manifestazione prevedeva un campionato di videogame su Privateer e si teneva in un enorme salone dove erano collocati circa 150 PC su cui erano caricati programmi di ogni tipo. Alla manifestazione era presente, tra gli altri, Peter Molyneux che, come si può vedere dalla foto, è stato ospite della televisione tedesca mentre un enorme videowall trasmetteva in diretta l'intervista per il pubblico in sala.

che un segnale del successo ottenuto dalla Bullfrog.

"Uno è costretto a crescere se vuole sopravvivere. Questa cosa fa un po' paura. Bisogna lanciare almeno un titolo all'anno, anzi l'ideale sarebbe due titoli, e devono essere i migliori giochi in circolazione al momento, perché - non so in Italia - ma in Gran Bretagna la differenza tra un numero uno e un numero due è un fattore di 10. Significa 50.000 pezzi contro 5.000. E se vendi 5.000 pezzi e hai 30 dipendenti sei morto. Quindi bisogna essere molto attenti ai giochi che si pubblicano."

Nessuno può negare che la Bullfrog non sia più che attenta ai giochi che pubblica. Se si esclude *Flood*, dopo *Populous*, la Bullfrog non ha sbagliato un titolo: *Powermonger*, *Populous 2*, *Syndicate*. Una lista di capolavori (tutti e tre K-giochi), ai quali Molyneux spera di poter aggiungere i prossimi tre titoli targati Bullfrog: *Theme Park*, *Magic Carpet* e *Creation*.

L'idea alla base di *Theme Park*, la cui uscita è prevista per marzo, è molto semplice: costruire e gestire un Luna Park in concorrenza con altri 40 Luna Park. Lo scopo finale è di portare il proprio Luna Park al primo posto nelle classifiche: di incassi, di attrazioni o di soddisfazione della clientela.

Il gioco ha un'aspetto quasi "fumettoso" e l'interfaccia è quanto di più facile si possa desiderare. Per costruire una giostra, ad esempio, basta selezionare l'icona corrispondente e collocare il cursore sul prato nella posizione dove la si vuole installare.

Se all'apparenza il gioco sembra facile e divertente, in realtà sotto questa maschera si nasconde un simulatore economico/gestionale complesso e pieno di sfumature. Dice Peter: "Ci sono tre modi di giocarlo. Nella sequenza d'introduzione il programma cerca di scoprire come uno vuole giocarlo". Il primo modo si chiama "Sandbox", nel quale si deve semplicemente costruire un Luna Park e non ci si deve preoccupare di problemi di sicurezza o altro. Poi c'è il modo "Simulazione", nel quale si costruisce normalmente il Luna Park, ma ci si deve anche accertare che sia sicuro, che ci sià da mangiare per i frequentatori, che sia pulito, ecc. Infine, c'è il modo "Business simulation", nel quale oltre a costruire il Luna Park, si deve anche gestirlo dal punto di vista economico, decidendo cose come il prezzo degli hamburger, delle patatine e dei souvenir, trattando lo stipendio col personale e l'affitto dei terreni col Governo; acquistando o vendendo azioni del proprio e di altri Luna Park.

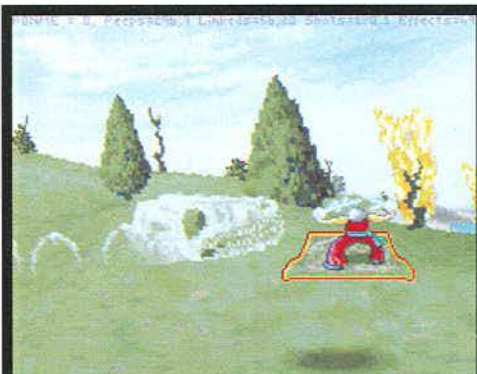
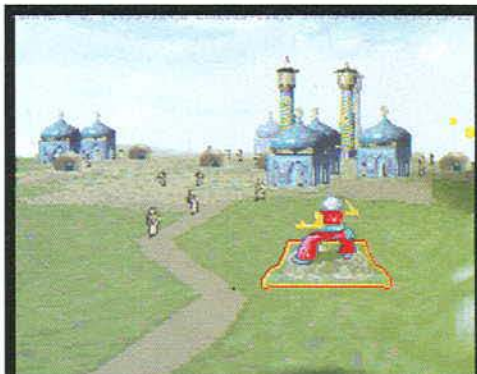
"È una simulazione economica - sottolinea Peter - completa e con un mucchio di dettagli". Tanto completa che un professore della London School of Economics dopo aver esaminato la simulazione ha deciso di appoggiare il gioco e addirittura di fungere da consulente.

La complessità "nascosta" del gioco non è solo nel simulatore economico/finanziario, ma sta soprattutto dietro la facciata, ovvero nell'implementazione dei frequentatori del Luna Park. A prima vista sembrano tanti "Little Computer People" (qualcuno se lo ricorda?) e Peter conferma. "Ho amato moltissimo *Little Computer People*. In un certo senso è stato d'inspirazione per *Theme Park*. Ciascuna persona che entra nel Luna Park ha i suoi soldi da spendere, ha fame e sete. Ciascuno ha la sua personalità - ad alcuni piacciono le giostre, altri preferiscono le montagne russe - ed è possibile cliccare su ciascuna persona e chiedergli la sua opinione sul Luna Park, se si divertono, ecc".

Tutto ciò costa. Non soldi ma spazio di memoria. Ciascuna "personcina" occupa 512 byte di codice. Per dare un'idea del livello di complessità raggiunto in *Theme Park* basta fare un confronto con i precedenti giochi della Bullfrog. In *Populous* ciascuna persona che popolava il mondo del gioco occupava 32 byte, in *Syndicate* 128 byte. "Con 512 byte - spiega Peter - possiamo immagazzinare molte informazioni. In *Theme Park*, ad esempio, se due persone si incontrano, e poniamo il caso che sia stata costretta a pagare un prezzo esorbitante per un hamburger, si parleranno tra di loro scambiandosi pareri e opinioni sul Luna Park, e se uno ha avuto una cattiva esperienza dirà all'altro 'Non andare lì perché gli hamburger fanno schifo'. Ed è così che si crea l'opinione del pubblico sul Luna Park".

In pratica, la struttura del programma che controlla e gestisce i singoli frequentatori del Luna Park è un database che contiene le caratteristiche di ciascuna persona. "Il mio background è nei database", spiega Peter, "quindi queste applicazioni di intelligenza artificiale mi appassionano più che della bella grafica. Penso che la grafica sia una cosa puramente visuale, è OK ma è superficiale. Nel mio gioco ideale si deve poter parlare con i personaggi, ma parlare realmente. Questa è una

Se si costruisce un Luna Park che non rispetta le norme di sicurezza, che non viene regolarmente pulito, le persone che lo freuquenteranno non saranno più bambini di buona famiglia, ma delinquentelli che entreranno senza pagare il biglietto d'ingresso. Se vedono un animatore che non gli piace lo meneranno. Cosi potrà capitare di vedere un animatore vestito da gallina preso a calci da questi delinquentelli.

Per evitare di vagare in lungo e in largo alla ricerca di una città o di un luogo, i disegnatori hanno previsto un "homing bird", cioè un uccello guida che vola sempre verso il luogo dove si è destinati. Quindi basta seguirlo per non perdersi mai. Tutte le città nel mondo di Magic Carpet commerciano tra di loro e tutte le persone parlano del personaggio, facendolo diventare una leggenda. Quindi anche in una città mai visitata la gente avrà sentito parlare o parlerà di lui.

L'idea originale alla base di *Magic Carpet* era di creare un simulatore di volo basato su un tappeto magico, perché - dice Peter "il problema coi simulatori di volo è che sono noiosi. I simulatori di volo odierni sono così realistici che uno deve leggersi un manuale alto così, andare a scuola di volo per tre anni prima di ottenere la qualifica per poterlo giocare".

Il gioco supporta i classici occhialini 3D con lenti rosse e verdi, i quali però hanno il difetto che si perde il colore, cioè che si vede in bianco e nero, ma la Bullfrog vorrebbe anche farlo funzionare con dei *LCD shutter glasses* (occhiali a otturatore a cristalli liquidi), che visualizzano un'immagine alternata occhio destro-occhio sinistro sincronizzata con il display del computer col risultato di ottenere un vero effetto tridimensionale a colori.

cosa a cui stiamo lavorando: essere in grado di poter parlare fisicamente con un personaggio e ottenere risposte che abbiano senso, non risposte stupide. Quindi quando cominciai *Populous* pensai che invece di usare i database per immagazzinare solo degli indirizzi, li si sarebbe potuti usare per immagazzinare caratteristiche di persone in un gioco".

Gradualmente la cosa è andata avanti da sola e ora il database delle persone è cresciuto. "In *Theme Park* - continua Peter - ciascuna delle persone è, a modo suo, curiosa. Se si installa una nuova attrazione che la gente non ha visto prima, si potrà notare che molti si incammineranno verso questa nuova attrazione, dicendosi tra sé e sé: 'Oh, e quello cos'è?'. Forse usare il termine intelligenza artificiale può sembrare eccessivo, ma ci stiamo avvicinando a un vero e proprio sistema di intelligenza artificiale. Voglio dire, nel programma vengono ancora usati molti trucchetti, ma le persone reagiscono effettivamente agli stimoli, alle mosse del giocatore".

Questa ricerca sull'intelligenza artificiale non è una cosa estemporanea, ma è un progetto a cui la Bullfrog come società e team di sviluppo sta lavorando da tempo. La Bullfrog sta addirittura sponsorizzando una ricerca sull'argomento alla Surrey University e Molyneux ha incontrato il professor Donald Mitchey, uno dei massimi esperti sulla materia, che ha lavorato con Alan Turing, l'inventore del primo microcomputer. "Questo professore è venuto a vedere quello che stiamo facendo e - non so se dovrei dire queste cose perché probabilmente mi ucciderà se verrà a saperlo - ci ha confidato che tutte le ricerche su cui hanno lavorato negli ultimi sono state superate dal nostro programma. Non perché noi siamo più bravi, ma perché abbiamo usato un approccio completamente diverso. Quello che loro hanno fatto è stato di cercare di simulare qualunque cosa, usando un sistema chiamato "behaviour cloning" (clonaggio comportamentale, NdR),

Il pianeta raffigurato in teoria sarebbe infinito, perché la tecnologia utilizzata consentirebbe di generare una mappa all'infinito, ma nel gioco saranno posti dei limiti. La mappa non è limitata dalla memoria disponibile, poiché viene generata in tempo reale. Detto ciò, non è così utile come sembri, perché se generi una mappa casuale non sai come sarà e quindi non sai come potrai bilanciare il gioco, quindi usiamo il sistema solo per generare i livelli che ci servono. *Magic Carpet* sarà realizzato per PC e 3DO e probabilmente Macintosh. È possibile realizzarlo anche per CD32, ma non per Amiga. Prima però, dice Peter, vogliamo vedere quanto vende la macchina. Stiamo considerando di farlo anche su SNES. Sembra strano ma conosciamo qualcuno che dice di poterlo fare su SNES.

mentre noi, avendo un obiettivo preciso, abbiamo potuto lavorare per approssimazioni, smussando gli angoli pezzo a pezzo".

Il professor Mitchey, dice Peter, ha visto *Theme Park* ed è rimasto a bocca aperta e i due stanno addirittura parlando di lavorare su un progetto comune sull'intelligenza artificiale.

Questa dell'intelligenza artificiale, non è la sola "direzione strategica" su cui si sta muovendo la Bullfrog. L'altra riguarda la rappresentazione grafica del mondo di gioco. Per raggiungere questo obiettivo la Bullfrog ha abbandonato la sua tradizionale visuale isometrica, per qualcosa di più flessibile. E su questa nuova tecnologia grafica baserà i suoi prossimi tre giochi dopo *Theme Park*: Oltre a *Magic Carpet* e *Creation*, un gioco previsto per il 1995 e intitolato *Dungeon Keeper*.

"Questo è un indirizzo completamente nuovo per noi. Abbiamo pronte tutte le routine grafiche prima ancora che il gioco vero e proprio sia cominciato. È molto insolito per noi, perché normalmente prima scriviamo il gioco e poi pensiamo alla parte grafica. Qui è avvenuto il contrario."

L'obiettivo di questa nuovo sistema di produzione è il massimo del realismo possibile, ma non solo dal punto di vista grafico "L'idea è di combinare un gioco bello da vedere graficamente con un mondo estremamente realistico, perché il guaio di un mucchio di giochi è che graficamente sono molto realistici, ma quello che mi infastidisce, e che credo infastidisca molti giocatori, è che non vedi persone o animali morire, non ci sono ombre, l'acqua non segue l'andamento delle maree. Sono questi piccoli dettagli che sono importanti in un gioco. Non solo deve essere graficamente splendido, ma deve essere anche reale. Se in Magic Carpet si lancia una palla di fuoco in mare, quando questa colpisce l'acqua produce vapore e sarà possibile volare attraverso la nuvola di vapore. Ogni cosa nel mondo di *Magic Carpet* è reale. Ogni cosa ha la sua ombra, la quale si sposta continuamente in base al ciclo del sole. Mentre i mari avranno alte e basse maree in base al ciclo lunare".

Il realismo non è soltanto una questione di rappresentazione grafica, ma di continuità e concatenazione di eventi. Se ad esempio nel

"In *Magic Carpet* - dice Peter Molyneux - abbiamo usato tecniche di colorazione dei poligoni come il 'texture mapping' e il 'Gouraud shading' con un effetto nebbia sullo sfondo per dare una sensazione di immagine sfocata. Non usiamo la tecnica Voxel Space perché non è abbastanza flessibile per le nostre esigenze. Il problema è che, specialmente nei primi piani, si ha un orribile effetto di pixelizzazione. La nostra tecnica poi funziona anche in alta risoluzione (vedi foto), a 640x480 pixel, cosa che non è possibile con Voxel Space"

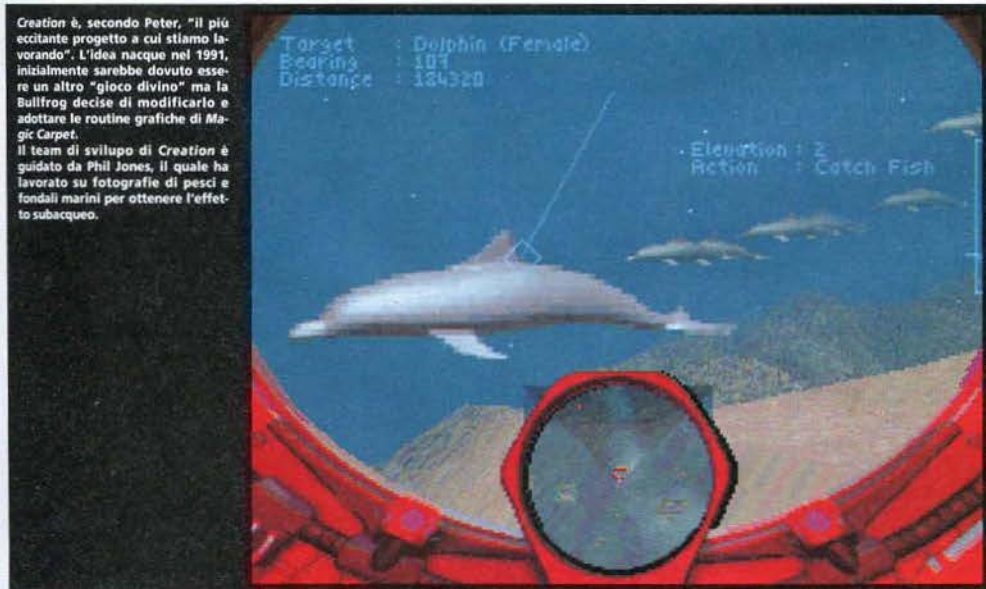
gioco viene ucciso un animale, le sue ossa resteranno nel punto in cui è morto e per quante volte ci passerete sopra le ritroverete sempre in quel punto.

Come se tutto ciò non bastasse, il gioco può "leggere" qualunque carta geografica con curve di livello, qualunque atlante fisico ("Si potrà digitare una mappa con un digitalizzatore", spiega Peter, "caricare *Magic Carpet* con un'opzione apposita e sarà possibile volarci sopra"), mentre si sta valutando anche la possibilità di intercollegare *Magic Carpet* con *Creation*. "Se uno sta giocando a *Magic Carpet* sarà in grado buttarsi giù dal tappeto magico e tuffarsi nell'oceano. Il computer esaminerà l'hard disk e se uno ha montato *Creation* si ritroverà sott'acqua, in un ambiente subacqueo disegnato in base al mondo sopra il quale stava volando".

In *Creation*, il terzo e per ora ultimo gioco previsto per il 1994, viene utilizzata la stessa tecnologia grafica e la stessa rappresentazione realistica di *Magic Carpet*, con la differenza che il gioco è ambientato sott'acqua. La grafica è ancora più sconvolgente: tonalità blu, chiaroscuri, riflessi di luce sono i tratti caratteristici del gioco. Anche qui sono state usate tecniche grafiche particolari per ottenere l'effetto acqua. La superficie dell'oceano, ad esempio, è stata realizzata aggiungendo al texture mapping uno strato di "bump maps", cioè una mappatura di rugosità che consente di ottenere l'increspatura dell'acqua.

Creation usa un sistema di gioco simile a quello di *Syndicate* e l'obiettivo è di proteggere la propria base subacquea dall'attacco di forze nemiche e contrattaccare. Si potranno catturare dei pesci, fino a dieci tipi diversi, e fissare sul loro corpo certi congegni e mandarli all'attacco delle basi nemiche. Il gioco è in una fase iniziale e c'è ancora molto lavoro da fare, ma da quanto abbiamo potuto vedere, *Creation* ha le potenzialità per essere uno dei giochi più suggestivi che avremo l'occasione di giocare nel 1994 (incrociando le dita).

Theme Park, *Magic Carpet* e *Creation* saranno tutti e tre giochi multigiocatore. Purtroppo, come già per *Syndicate*, dovrebbero funzionare solo in rete e non via modem. Questo è forse l'unico difetto che abbiamo trovato nei tre giochi che segneranno il 1994 della software house di Guildford. Se il buongiorno si vede dal mattino, la Bullfrog può guardare a questo nuovo anno con ottimismo.

Riccardo Albini

Creation è, secondo Peter, "il piú eccitante progetto a cui stiamo lavorando". L'idea nacque nel 1991, inizialmente sarebbe dovuto essere un altro "gioco divino" ma la Bullfrog decise di modificarlo e adottare le routine grafiche di *Magic Carpet*.
Il team di sviluppo di *Creation* è guidato da Phil Jones, il quale ha lavorato su fotografie di pesci e fondali marini per ottenere l'effetto subacqueo.

LE MERAVIGLIE D'OLTRALPE

Ovvero, tutto quello che avreste voluto sapere sul prossimo progetto della casa parigina ma che non avete mai osato chiedere. Cosa riservano i programmatori francesi per i nostri famelici lettori CD-ROM? Gare all'ultimo secondo e battaglie futuristiche!

Guardate che bel sorpresone vi riserva il mondo lunare! Ribaltante vero?

Battezzato *Drive on Fractalus* in un primo tempo, *Megarace* dovrebbe uscire a inizio febbraio per PC CD-ROM e sarà la prima corsa su computer realizzata interamente con immagini renderizzate. È la giovane squadra della Uptown che si è occupata della realizzazione e bisogna dire che per adesso il risultato sembra molto promettente. Per il loro primo gioco non hanno voluto lasciare assolutamente niente al caso, e le cifre parlano chiaro: 2 anni di lavorazione e più di 14 persone che lavorano a tempo pieno sul progetto, tra grafici *3D-Studio*, grafici bitmap, musicisti professionisti e programmatori all'avanguardia. Al contrario di quello che potreste pensare, i nostri "artisti" lavorano tutti su "semplici" 486 DX2 a 66MHz SVGA Local Bus con 32 Mb di RAM (il tutto in rete) e il programma 3DStudio. Nessun disegno è stato fatto a mano. Tutti i modelli e la grafica sono stati creati con un CAD!

Siete in un futuro non molto lontano, dove l'indice di ascolto televisivo dipende soprattutto dalla quantità di violenza che va in onda. Ultimamente sembra che una trasmissione stia battendo ogni indice di gradimento: il Megarace Show!

Il gioco in sé assomiglia molto al buon vecchio *Stunt Car Racer*, sebbene totalmente rinnovato. Al comando di uno degli 8 bolidi messi a vostra disposizione dovrete gareggiare in 16 ambientazioni diverse (nello spazio, sott'acqua, in città, viva su una pista a spirale...) e su 32 lunghissime piste (2 per ogni ambientazione: una facile e una difficile a seconda del livello selezionato). Il vostro obiettivo primario è naturalmente quello di vincere tutte le gare e questo con qualsiasi mezzo disponibile. A questo scopo, oltre alle numerose armi che potrete montare sui vostri mezzi, potrete anche avvalervi di vari bonus sparsi sulle piste che dovrete acchiappare, dagli effetti a volte benefici e altre no (zone stordenti, zone turbo, zone freno, ecc...). I percorsi, tutti già precalcolati, sembra-

Dovreste vedere il morphing strabiliante che trasforma una goccia di liquido in questa stupenda macchina. Vedere per credere!

Che mal di testa! Evidentemente abbiamo raccolto il bonus sbagliato.

Woaauuu! Questa sì che è una discesa da voltastomaco! Allacciate bene le cinture!

no tratti direttamente dalla mente malata di un architetto, con tanto di looping, discese e salite ripidissime, paraboliche, torsioni a 360°, ecc... che potranno però essere esaminati sotto diverse angolazioni prima di cominciare, in modo da studiarne le difficoltà! Inoltre dovrebbero essere presenti alcuni livelli segreti (cioè circuiti speciali) ancora più strani e tutti da scoprire. Per quello che abbiamo potuto vedere (il gioco era finito al 60%), la grafica è veramente spaventosa ma soprattutto rapida e fluidissima. Non abbiamo avuto modo di testarne a fondo la giocabilità, ma ne abbiamo visto quanto basta per dare un primo giudizio positivo. I programmatori ci hanno giurato che il gioco finale dovrebbe anche tenere conto della gravità del pianeta e della situazione nelle quale vi trovate (looping, parabolica, sul ghiaccio, ecc...) in modo da influire sulla vostra guida e sulla tenuta di strada del vostro bolide. Durante le pause potrete godervi numerose scene cinematiche e varie animazioni che romperanno la monotonia tra una gara e l'altra. Per quello che riguarda il sonoro, dovrebbe sfruttare contemporaneamente i vantaggi del CD (per la colonna sonora) e di una scheda audio (per i commenti dello speaker e gli effetti speciali).

A questo proposito, abbiamo avuto modo di sentire un brano di jazz veramente eccezionale, seppure su una SoundBlaster normale.

Anche se funzionerà su un "banale" 386, la configurazione consigliata è un 486 DX25 con 4 mega di RAM (anche se 8 sono ottimali) e basterà avere un CD singola velocità (anche se è consigliabile uno a doppia). In ogni caso un "config" automatico determinerà la configurazione ottimale per trarre il meglio della vostra macchina.

Uno dei grafici afferma: "*Megarace* non sarà forse perfetto, ma ci sarà il prima *Megarace* e il dopo *Megarace*!!!". Francamente lo speriamo con tutto il cuore e aspettiamo con ansia l'uscita del gioco. Prima di ripartire, il capo della Uptown ci ha dato un ultima indiscrezione sul loro prossimo progetto: un gioco di azione-arcade dal nome non ancora definito, dove rivestirete i panni di una guardia carceraria alle prese con un ammutinamento generale di prigionieri (tra cui un super-criminale chiamato Mr. Adrien) in esilio verso una altro pianeta, che hanno preso il comando dell'astronave sulla quale stavate viaggiando. Sulla sola versione PC dovrebbero lavorare più di sedici persone, tra cui alcuni specialisti del cartone animato! Speriamo in bene!!!

Alexandre Pasetto

In alto a sinistra, **una parete dello studio di Parigi della Cryo. Una piccola galleria d'arte.**
Sopra, **eccovi un immagine della presentazione del gioco... Stupenda!**
A lato, **che ne dite di questo tramonto mentre il flyer della trouppe televisiva attraversa lo schermo?**

Questa auto ricorda quella di un certo personaggio con le ali da pipistrello...

Ecco l'entrata al tubo che vi porterà sott'acqua. È senza dubbio uno dei livelli più belli di tutto il gioco.

Questi sono gli studi televisivi del Megarace Show. Tra poco inizierà lo spettacolo...

VENDITA PER CORRISPONDENZA • PER MOTIVI DI SPAZIO PRESENTIAMO UN ELENCO PARZIALE TRATTO DAL NOSTRO CATALOGO
I PREZZI, IN MIGLIAIA DI LIRE, SONO IVA COMPRESA • PUNTO VENDITA A COMO IN VIA BENZI 18: APERTO ANCHE AL SABATO!

PERCHE' ACCONTENTARSI?

SOFT MAIL

Già da oggi puoi scegliere il migliore!
SoftMail é informazione, assortimento, servizio di qualità: ma non solo per la simulazione di volo! Giochi di ruolo, strategici, avventure, RPG, hint books ed accessori sono sempre disponibili in anteprima ed ai migliori prezzi!
In più, solo SoftMail ti da una serie di vantaggi anche sui prossimi acquisti: **offerte speciali, limited editions, sconti e preview sono,** *riservati esclusivamente ai clienti!*

SCEGLI SOFTMAIL:
E' IL MEGLIO CHE TI MERITI!

I ♥ SOFTWARE ORIGINALE

SOFTKARAOKE

Dalla Tune 1000 Corp, ecco uno dei best seller mondiali: è **SoftKaraoke** per Windows, il programma grazie a cui puoi interpretare i brani più celebri di autori come Elton John, Michael Jackson, Led Zeppelin, Frank Sinatra e molti altri, a cui sono dedicati singoli LP in formato MIDI Karaoke.
Da non perdere assolutamente!
SoftKaraoke Lire 99.000
SoftKaraoke LP (richiedi i titoli disponibili) a **Lire 39.000** cad.

031-300-174
FAX 031-300-214

COBRA MISSION

Una proposta originale per il pubblico maggiorenne: un gioco di ruolo realizzato con lo spirito e la grafica inimitabile degli artisti giapponesi della Anime.
Un giallo ambientato in un angolo di paradiso tra le Florida Keys, in realtà prigione coatta per un folto gruppo di splendide ragazze che non vedono l'ora di ringraziare (in natura, ovviamente...) l'eroe che le riscatterà dalla schiavitù!

METAL & LACE

Sempre dalle sapienti mani della Anime Art, questo gioco d'azione propone le super-sexy Robo Babes, in un gioco tutta azione!!
VM 13 anni. Upgrade VM 18 disponibile separatamente a Lit.

CON OGNI ORDINE GRATIS IL CATALOGO SOFTMAIL!

IL SOFTWARE!

PREZZI IN MIGLIAIA DI LIRE!
* = MANUALE IN ITALIANO
° = VERSIONE ITALIANA
▼ = RICHIEDE DRIVE HD

HINT BOOKS

4985 ADD: EYE OF THE BEHOLDER III 25
4934 EMPIRE DELUXE 30
5385 FS TECNICHE AVANZATE 39
4681 F15 STRIKE EAGLE III 49
CONTIENE DISCO UPGRADE E 7 MISSIONI
5194 LINKS 386 TOUR GUIDE 49
5098 PRINCE OF PERSIA 1+2 30
5206 RETURN TO ZORK 20
5324 SHADOWCASTER ....TEL.
4774 SIM LIFE OFFICIAL BOOK 35
5129 SOUNDBLASTER PRO (ITALIANO) 19
5071 STRIKE COMMANDER PLAYTESTER ...35
5070 ULTIMA VII AND UNDERWORLD ...35
5321 ULTIMA VIII PAGAN ....TEL.
4424 V FOR VICTORY BATTLEBOOK ....☎
5055 X-WING OFF. STRATEGY GUIDE....35
4811 7TH GUEST OFFICIAL BOOK 35

MS/DOS

4787 ACES OVER EUROPE (▼) 110
DYNAMIX/SIERRA • SIMULAZIONE • 386/25 DX, 4MB, VGA, DOS 5, HD
5402 ADD: DUNGEON HACK (▼) 129
SSI • ROLEGAME • 386/25, VGA, 2MB, SB, HD
4807 A.R TRANSPORT PILOT (*) 129
SUBLOGIC • SIMULAZIONE • 640KB, HD, VGA/EGA, PER LE VOCI SB E 512KB EMS
5362 AXIS GAMECHEATER (▼) 129
BASELINE • UTILITY
5262 COMANCHE DATA DISK 2 (▼) 69
VELOCITY • DISCO AGG.VO
5372 COMMAND STARSHIP (▼) 129
MERRITT • ARCADE/STRAT. • 386/33, 2MB, HD, VGA, MOUSE
5263 CYBERRACE (▼) 139
CYBERDREAM • ARCADE
5201 FLIGHT LIGHT (*▼) ....TEL.
SUBLOGIC • SIMULAZIONE • 640KB, DOS 5, HD, MCGA/EGA/VGA SUPPORTA SB, ADLIB
5115 FLIGHT SIMULATOR 5 (*▼) 125
MICROSOFT • SIMULAZIONE • 386/25, DOS 3.2, 1MB RAM, 14MB SU HD, EGA
SONO DISPONIBILI TUTTI GLI SCENARI ED I PRODOTTI AGGIUNTIVI PER FS5!!
5137 FRONT PAGE FOOTBALL PRO (▼) 129
SIERRA • SPORTIVO • 386/2 MB/VGA
5428 GABRIEL KNIGHT (*▼) ....TEL.
SIERRA • AVVENTURA
5264 HARPOON II (▼) ....☎
THREE-SIXTY • DISCO AGG.VO • 12 NUOVI SCENARI PER OGNI 8 SET! DOS 5, EGA, HD
5358 INDY CAR RACING (▼) 95
VIRGIN • SPORTIVO
5373 KRONOLOG THE NAZI PARADOX (▼) 125
MERRITT • ARCADE/AVV. • 386, VGA, DOS 5, 2MB, 25MB SU HD, MOUSE
5265 LEISURE SUIT LARRY VI (▼) ....TEL
SIERRA ON-LINE • AVVENTURA
5328 MERLIN HELICOPTER CHALLENGE (▼) ..29
DIGITAL INTEGRATION • SIMULAZIONE
5266 PACIFIC STRIKE (▼) ....TEL.
ORIGIN • SIMULAZIONE
5410 PERFECT GENERAL TRILOGY (▼) ....TEL.
QQP • RACCOLTA
5409 PLAYBOY ELECTRONIC DESKTOP (▼) TEL.
SIERRA ON-LINE • UTILITY

7TH GUEST OFFICIAL BOOK
COD. 4811 • LIT. 35.000
Finalmente trascritta tutta la narrazione di questo enigmatico gioco; tutti i passaggi risolti in sequenza fotografica e rivelato tutto ciò che nel gioco non è visualizzabile dai possibili punti di vista: un vero passaporto per godersi fino in fondo il programma su CD-ROM più venduto! (inglese, 350 pagg.)

5263 POLICE QUEST IV (▼) ....TEL.
SIERRA ON-LINE • AVVENTURA
5307 PRIVATEER SPECIAL OPERATION (▼) TEL.
ORIGIN • DISCO AGG.VO
5303 SAM & MAX HIT THE ROAD (*▼) 139
ELECTRONIC ARTS • AVVENTURA
5233 SCENERY ITALY 1.1 (°▼) 120
VIRTUALI • DISCO AGG.VO • 286/16, 640KB, FS4.0B E A&SD OPPURE FS5
5324 SHADOWCASTER (▼) 139
ORIGIN • ROLEGAME • 386DX/33, 4MB
5403 SID MEIER CIVIL WAR (▼) ....TEL.
MICROPROSE • STRATEGICO
5280 SIMON THE SORCERER (*▼) 99
ACTIVISION • GIOCO DI RUOLO
5269 STAR TREK: JUDGMENT RIGHTS (▼) TEL.
INTERPLAY • AVVENTURA
5325 SUBWAR 2050 (▼) 119
MICROPROSE • SIMULAZIONE
5109 LINKS 386 PRO (▼) 119
ACCESS • SPORTIVO • 386SX/16, 2MB, 13MB SU HD, MOUSE, SVGA *SONO INOLTRE DISPONIBILI TUTTI GLI SCENARI!*
5199 PINBALL FOR WINDOWS (▼) 99
DYNAMIX • ARCADE • WIN 3.1, 2MB, VGA
3011 SIM CITY 2000 (▼) ....☎
MAXISOFT • SIMULAZIONE
5133 STRIKE COMM. TACTICAL OPS 1 (▼) ...59
ORIGIN • DISCO AGG.VO
5278 TFX (*▼) 119
OCEAN • SIMULAZIONE
5272 TIE FIGHTER (▼) ....TEL.
ELECTRONIC ARTS • AVVENTURA
5327 TORNADO: MISSION DESIGNER (▼) ...69
DIGITAL INTEGRATION • DISCO AGG.VO

HORNET: NAVAL STRIKE FIGHTER
COD. 5386 • LIT. 89.000
(CON SCENARIO SHAREWARE CIAD/LYBIA INCLUSO!)
Il primo data disk per Falcon 3 del 1994 pone ai comandi di un F/A 18 Hornet per combattere, con il supporto degli F16, in sette scenari diversi: Panama, Israele, Kuwait, Corea, Giappone, India e, per finire, in Bosnia.
Sta a te combattere contro i temibili MiG 29 dello squadrone sovietico supportati da altri aerei e dalle forze di terra. Questo potrebbe essere il test finale per verificare le tue capacità di combattimento, la tua destrezza, l'abilità anche nelle operazioni di squadra.
Il cruscotto è una riproduzione fedele del cruscotto di un F/A 18 e comprende un grosso Head-Up Displaly, tre displays multifunzione per la lettura dei motori, un radar Hughes AN/APG-65, un display per targhettare i missili Maverick ed una mappa a colori combinata ad un indicatore di posizione orizzonatale!
Metti alla prova la tue capacità atterrando su una pista standard navale da 3/4 di miglio. Una volta decollato non potrai fare ritorno senza aver completato la missione: i tuoi wingmen contano su di te! (Richiede Falcon 3, 286/12, 1Mb, DOS 5, VGA e disco rigido)

5326 TORNADO: OP. DESERT STORM (▼) ...69
DIGITAL INTEGRATION • DISCO AGG.VO
5273 TOWER (▼) ....TEL.
MALLARD • SIMULAZIONE
5321 ULTIMA VIII: PAGAN (▼) ....TEL.
ORIGIN • ROLEGAME • 386DX 33, 4MB
5322 ULTIMA VIII: PAGAN SPEECH PACK (▼) TEL.
ORIGIN • DISCO AGG.VO
5369 V FOR VICTORY PAK (▼) 169
THREE-SIXTY • RACCOLTA • 386SX, 3MB, SVGA, DOS 5, MOUSE. I PRIMI TRE VOLUMI AD UN PREZZO INCREDIBILE!
5275 VICTORY AT SEA (▼) ....TEL.
ELECTRONIC ARTS • STRATEGICO
5195 X-WING MISSION 2 (T) 59
LUCASFILM • DISCO AGG.VO

I CD!

5230 ADULT CD SAMPLER 20
PC INFO • DIMOSTRATIV XXX VM 18
4807 AIR TRANSPORT PILOT ITALIANO ..☎
SUBLOGIC • SIMULAZIONE • CONTIENE ANCHE USA EAST & USA WEST
5426 CLIPART WAREHOUSE ....TEL.
JEWEL • SHAREWARE
5343 CONDO CUTIES 99
SWEET PUBLISHING • XXX VM 18
4941 DICTIONARIES AND LANGUAGES .59
CHESTNUT • UTILITY • TUTTO PER LA VIDEOSCRITTURA IN 10 LINGUE
3160 DISTANT SUNS 210
VIRTUAL REALITY LABS • ASTRONOMIA • WINDOWS, 286, SVGA, HD
5390 DOORS OF PASSION 150
NEW MACHINE • XXX VM 18 • IL FILM INTERATTIVO PLURIPREMIATO VM 18!!
5392 DREAM MACHINE 150
NEW MACHINE • XXX VM 18
5347 ENCARTA 1994 299
MICROSOFT • ENCICLOPEDIA • 386SX, 4MB, 2.5MB SU HD, SB, VGA, WIN 3.1, MOUSE
PREZZO VALIDO FINO AD ESAURIMENTO!
5166 EROTIC ENCOUNTERS 90
PC INFO • XXX VM 18
4836 F15 STRIKE EAGLE III ENHANCED ...145
MICROPROSE • SIMULAZ. • VERSIONE CON VIDEO SUGLI F15 DI CIRCA 30 MINUTI
5344 GIRLS OF MARDI GRAS VM18 99
PC COMPONET • DA TAVOLO
5424 GIRLS, GIRLS, GIRLS ....TEL.
JEWEL • XXX VM 18
5378 GLOBAL EXPLORER 299
DELORME • UTILITY
5204 HELL CAB 159
WARNER • AVVENTURA • 386, MOUSE, 3MB RAM, WIN 3.1, SVGA (640X480, 256,
5427 HIDDEN OBSESSIONS ....TEL.
PCI • XXX VM 18
5359 INCA II ....TEL.
TOMAHAWK • ARCADE/AVV.
5414 INFERNO ....TEL.
NEW MACHINE • XXX VM 18

CORSO INTERATTIVO D'INGLESE
Mr. CHIP è un corso multimediale e interattivo, ideato per l'apprendimento rapido della lingua inglese, che consente non solo l'ascolto, il dialogo e la composizione dei testi, ma anche la possibilità di verificare in modo attivo la pronuncia registrandola, riascoltandola e confrontandola con quella preregistrata da un esperto di madrelingua.
Richiede: 640Kb, 10Mb su HD, mouse, VGA, SoundBlaster, DOS 3.3

5205 IRON HELIX 169
SPECTRUM HOLOBYTE • AVVENTURA
5181 KODAK PHOTO CD ACCESS 89
KODAK • UTILITY • PER LEGGERE I PHOTO CD
5345 LABYRINTH OF TIME 139
ELECTRONIC ARTS • GIOCO DI RUOLO
5398 LEGENDS OF PORN II 99
NEW MACHINE • XXX VM 18
5265 LEISURE SUIT LARRY VI 119
SIERRA • AVVENTURA
5161 MAD DOG MCCREE 139
AMERICAN LASER GAMES • ARCADE
4752 MANTIS FIGHTER 129
MICROPROSE • SIMULAZIONE • 2MB, 386/20, DOS 5, VGA/256, MSCDEX 2.1+
5417 MIDNIGHT MOVIE MADNESS ....TEL.
NEW MACHINE • XXX VM 18
5173 MYSTIQUE OF ORIENT VOL.1 119
VIVID • XXX VM 18 • ALCUNI FILM CON BELLEZZE ORIENTALI, CONTIENE AUDIO
5429 MS BEETHOVEN 9TH SYMPHONY ...TEL.
MICROSOFT • MUSICA

5136 MS DINOSAURUS 149
MICROSOFT • INFORMAZIONI INTERATTIVE
5395 NIGHTRIPS 160
PCI • XXX VM 18
5394 NIGHTWATCH 125
JEWEL • XXX VM 18
5370 OCEAN LIFE VOL. 2 99
SUMERIA • INFORMAZIONI INTERATTIVE • 386/33, 6MB, DOS 5, WIN 3.1, VGA, SB
5174 PARADISE CLUB INTERACTIVE.... 199
STARWARE • XXX INTERAT VM 18
4987 PHYSICAL THERAPY 49
CHESTNUT • XXX VM 18
5413 REBEL ASSAULT ....TEL.
LUCASFILM • ARCADE/STRAT.
5206 RETURN TO ZORK 129
INFOCOM • AVVENTURA GRAFICA
5397 SECRETS 160
NEW MACHINE • XXX VM 18
5393 SEYMORE BUTTS 125
NEW MACHINE • XXX VM 18
4946 SOUND SENSATIONS! 59
CHESTNUT • MUSICA • SUONI, VOCI, MUSICHE, UTILITIES PER SB, ADLIB, MIDI
5184 SUPER FONTS 49
GROUPWARE • GRAFICA E ANIMAZIONE
5185 SUPER GAMES FOR DOS 49
GROUPWARE • RACCOLTA
5183 SUPER GAMES WINDOWS VOL. 1...49
GROUPWARE • RACCOLTA
5203 SUPER GAMES WINDOWS VOL 2 ...49
GROUPWARE • RACCOLTA
5273 TFX - TACTICAL FIGHTER 119
OCEAN • SIMULAZIONE
5163 THE HOUSE OF GAMES 79
HI TECH • RACCOLTA
5279 THE LAWNMOWER MAN 109
STORM • AVVENTURA
5202 UP ALL NIGHT ....☎
BHI • RACCOLTA • OLTRE 5 PRG WINDOWS
4588 VISUAL FANTASIES 99
PC INFO • XXX VM 18
5405 WICKED WHISPERS ....TEL.
NEW MACHINE • XXX VM 18
5391 WOMEN WHO LOVE MEN 89
NEW MACHINE • XXX VM 18
5379 WORLD TRAVELER ....TEL.
CHESTNUT • INFORMAZIONI INTERATTIVE
4947 WINDOWARE 59
CHESTNUT • UTILITY • RACCOLTA PRG VARI
4811 7TH GUEST 129
VIRGIN • AVVENTURA • 386DX, 2MB, SVGA, DOS 5, 150K TR.A/D, MOUSE HD, DEX22

BUONO D'ORDINE DA INVIARE A:
LAGO SNC • CASELLA POSTALE 293 • 22100 COMO
Si, Inviatemi al più presto i prodotti indicati in questo mio ordine:

COGNOME E NOME
PREFISSO E N° TELEFONICO
INDIRIZZO E N° CIVICO
FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)
CAP, CITTÀ E PROVINCIA

DESCRIZIONE	COMPUTER	PREZZO
K GENNAIO 94	Spese di spedizione Lit.	10.000
ORDINE MINIMO LIT. 40.000	TOTALE LIT.	

FORMA DI PAGAMENTO PRESCELTA
- ☐ Pagherò al postino in contrassegno
- ☐ Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: LAGO SNC
- ☐ Ricevuta (in originale) del versamento nel Conto Corrente Postale N° 12810222 intestato a LAGO SNC

Addebitate l'importo sulla mia: ☐ CartaSì ☐ VISA ☐ AMERICAN EXPRESS
N° della Carta di Credito
Scadenza

LA RENEGADE PICCHIA DI BRUTTO

ANTEPRIME

La Renegade ha in cantiere tre nuovi progetti: si tratta di uno spettacolare picchiaduro, un'avventura di qualità eccelsa e un platform molto accattivante. Ma, cosa vedo? Un box dedicato all'attesissimo seguito di Sensible Soccer? E sembra che...

Per esperienza so che quando qualcuno si mette a parlare di un gioco spostando la conversazione sui difetti dei concorrenti e sottolineando un'ideologia pacifista, piuttosto che la qualità del gioco, ha qualcosa da nascondere. Invece, sembra proprio che questa volta mi sia sbagliato! Infatti il nuovo prodotto in fase di sviluppo targato Renegade, *Elfmania*, è un beat'em up che va tendenzialmente contro tutto i prodotti splatter che stanno invadendo il mercato, un "picchiamolle" (scusate la battuta, ma è d'obbligo) dalle caratteristiche rivoluzionarie.

Lo scopo ultimo del gioco è la conquista della terra di Elfmania battendo tutti i contendenti e guadagnandosi il titolo di Dominatore Supremo. Il giocatore comincia la partita in possesso di 100 monete d'oro, con le quali potrà acquistare i combattenti da fare scendere in campo. La somma inizialmente disponibile è sufficiente per acquistare solamente un elfo ma, con i soldi vinti nei match, sarà possibile aumentare il numero di combattenti al nostro servizio.

Durante ogni incontro il giocatore perde energia, che viene rappresentata dalle monete. Alla fine dell'incontro verrà sommata l'energia rimasta, i bonus guadagnati e il punteggio di vittoria del match, in modo da racimolare un gruzzolo necessario per andare avanti nella conquista della terra di Elfmania. Se i soldi in nostro possesso al termine di un incontro perso superano la quota di 100 monete, il giocatore potrà riprovare ad affrontare l'avversario, mentre se si posseggono 100 pezzi d'oro o meno...game over.

Inoltre, durante il combattimento, le monete che appaiono nello schermo possono essere calciate contro l'avversario, utilizzandole come armi; se nel corso di un incontro colpite un certo numero di dobloni, potrete cimentarvi in un livello bonus e guadagnare un sacco di monete d'oro.

Tecnicamente parlando, il gioco è un vero e proprio gioiello di programmazione, e si vede che gli sviluppatori finlandesi della Terramar-

Non credete ai vostri occhi, vero? Eppure la grafica di questo bet'em up è proprio così! E pensate che c'è anche lo sfondo parallattico...

ALTRE NUOVE DALLA RENEGADE

Non contenti degli ottimi *Elfmania* e *Sensible World Of Soccer*, alla Renegade stanno lavorando a un'avventura in stile Indiana Jones e a un nuovo platform. *Flight Of The Amazon Queen* è un'avventura grafica in perfetto stile Lucas Arts ambientata negli anni 40, dove vestirete i panni di Joe, un pilota aereo che viene incaricato di condurre la star di Hollywood, Faye Russell, nella profonda giungla del Sud America. Il compito di Joe sarà condurre in salvo la povera Faye, che non riesce a stare lontana dai guai. Il gioco è in via di sviluppo e uscirà tra breve per Amiga e PC.
Il gioco di piattaforme si chiamerà *Ruff'n'Tumble*, uscirà nel 1994 e dalle foto di queste pagine si preannuncia un titolo molto valido almeno esteticamente. Non ci è dato sapere di più, perché il gioco è ancora in fase di sviluppo. Non temete, però, considerando che a occuparsene sono i Bitmap Brothers non dovrebbe deludere.

Il tipo con il martello si trova in una brutta situazione: ha quasi terminato l'energia, e questo colpo non l'aiuterà di certo!

que hanno lavorato sodo. Prima di tutto la grafica è veramente - e sottolineo, veramente - mozzafiato, e ammonta a più di 21 megabit (cioè poco più di 2,5 megabyte NdR), mentre il sonoro vanta 4 megabit (circa mezzo megabyte NdR) di suoni campionati riprodotti con uno speciale sistema a 5 canali, utilizzando una routine scritta dal team. Gli sfondi sono animati superbamente (non come in *Street Fighter 2*) e il fluidissimo scrolling non risente affatto dei livelli multipli di parallasse.

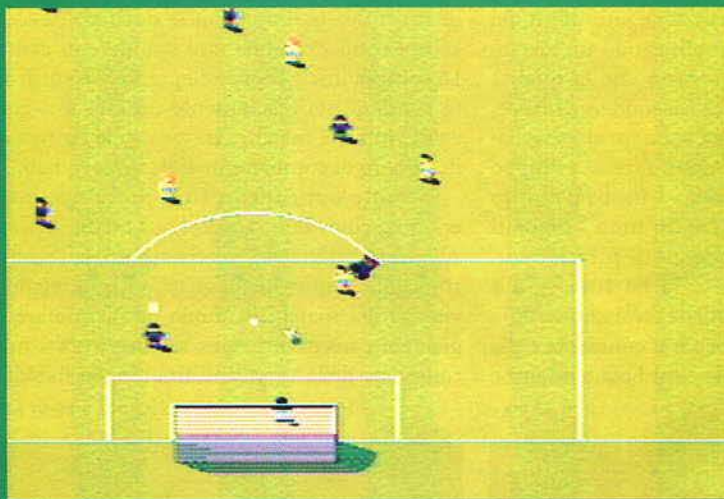
Gli sprite sono di dimensioni enormi, coloratissimi e animati superbamente. E pensate che tutto questo gira a 50 frame al secondo! L'unica cosa che rimane in dubbio è la velocità effettiva di gioco; la beta version che abbiamo avuto modo di provare non era velocissima, ma alla Renegade giurano che la versione finale sarà molto più veloce; comunque anche se dovesse rimanere così, *Elfmania* sarebbe sicuramente più giocabile di *Street Fighter 2* (per Amiga! NdR).

È ferma intenzione della Renegade produrre un gioco che sia più che mai istintivo e giocabile; ci sono 20 mosse diverse, e ogni personaggio ha i classici colpi speciali che richiedono un po' più di applicazione nel controllo via joystick. Che sia già giunta l'ora di detronizzare il nuovo K-parametro dei picchiaduro?

Paolo Verri

IL SENSIBILE MONDO DEL CALCIO

I veri appassionati di simulazione calcistica staranno leggendo questo box prima dell'anteprima di *Elfmania*. Si tratta di uno dei sequel calcistici più attesi (e qui i fan di *Goal* avranno da obiettare), è immenso, è giocabilissimo, è complesso, è *Sensible World Of Soccer*. Lo sto che state fremendo per sapere le innovazioni del gioco, quindi beccatevele nude e crude:

- **più di 1400 squadre complete di nomi, numeri, caratteristiche somatiche dei giocatori, magliette per partite in e fuori casa, abilità, valori economici per il calcio-mercato, ecc....**
- **Più di 22000 giocatori reali**
- **Tutte le principali squadre, giocatori ed eventi calcistici del mondo**
- **Calcio-mercato a livello mondiale, con quote e valutazioni variabili a seconda delle prestazioni**
- **Abilità di gioco proprie per ogni giocatore**
- **Analisi statistiche**

- **Urli e cori digitalizzati per ogni nazione**
- **Arbitri e staff medici**
- **Gestione di club privati e squadre nazionali**
- **Opzione di gioco puramente arcade, manageriale o completo**

Queste sono solo le principali innovazioni, ma visto che sono buono (e soprattutto pagato per questo), vi elenco altre caratteristiche che renderanno l'imminente *Sensible World Of Soccer* assolutamente imperdibile: potrete creare le vostre leghe, coppe e tornei personali, configurare la sezione tattica, assistere ai match CPU vs CPU, prendere parte al gioco in 64 (ovviamente non tutti nella stessa partita!), portare una squadra dal fondo alla vetta del sistema calcistico mondiale, incrementare il valore economico dei propri giocatori allenandoli a dovere, i giocatori rifiuteranno l'ingaggio da parte di squadre troppo scarse (Gullit non giocherà mai nel Fanfulla), tenere costantemente d'occhio la forma di ogni giocatore in tutto il mondo, l'arbitro s'innervosirà se l'allenatore effettuerà troppe pause di gioco per riorganizzare la tattica, abilità personali dei giocatori (colpi di testa, di tacco, passaggio, controllo di palla, velocità, resistenza, potenza, ecc...), i giocatori infortunati verranno soccorsi e medicati in campo (a meno che la cosa non sia seria) e...basta!!!. Non cominciate a bombardare la redazione di telefonate sulla data di lancio del gioco perché vi preannuncio che la pubblicazione è prevista per primavera, e state sicuri che non appena verremo a conoscenza di qualcosa di nuovo ve lo faremo sapere.

NEX di Antonio Ciampitti - Via Bugatti, 13 - RHO

OFFERTE SPECIALI FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

COMMODORE 64

Kit Scuola 1 2 3 4 5 contenente 100 programmi didattico scolastici
L. 49.000

Interfaccia parallela per utilizzare qualsiasi stampante Commodore C 64 e C 128
L. 39.000

ALFA SCAN

Handy scanner per Amiga
64 Grey scale 400 Dpi
Software e manuale inclusi
L. 249.00

SCANNER DATEL per tutti i modelli
64 Grey scale 400 Dpi
Software e manuale inclusi
L. 230.000

Digitalizzatone Videon per PC IBM compatibili 286/386 a colori VGA 1024 x 768	L. 299.000
Scanner ManualeGS 4500	L. 299.000
Vidi PC 12 real Time digitizzer	L. 200.000

HARD DISK AT BUS

40 Mb 3 1/2	L. 199.000
80 Mb 3 1/2	L. 399.000
107 Mb 3 1/2	L. 429.000
127 Mb 3 1/2	L. 449.000
170 Mb 3 1/2	L. 479.000
215 Mb 3 1/2	L. 499.000

È SEMPRE VALIDA LA SVENDITA DELLE CASSETTE PER CONSOLE FAMICOM, MEGA DRIVE, GAME BOY
DA L. 29.000

SOUND BLASTER PRO 2 MULTIMEDIA
L. 430.000

THUNDER BOARD L. 199.000
(R SOUND MACHINE)

• DRIVE •

Drive esterno per tutti i modelli 880 Kb, passante e switch on/off
L. 120.000

Drive esterno per A1200/4000
Alta densità 1.76 mb
passante e switch on/off
L. 369.000

Drive 5 1/4 per Amiga
L. 169.000

Virus detector per A500
L. 15.000

Copiatore Syncro Express + Software Apocalipse
L. 39.000

SOFTWARE AMIGA E PC COMPATIBILI ANCHE GESTIONALE A PARTIRE DA
L. 7.000
SU TUTTI I TITOLI COMPRI 3 PAGHI 2

SCANNER GS 4500 PER AMIGA 400 DPI L. 250.000

Digitizer Color 4096
L. 250.000 Compreso Splitter Pal

Home Kit Music per tutti gli Amiga Stereo/Mono software e manuale incorporato
L. 179.000

Casse acustiche vari modelli da
L. 50.000

NEGOZIO: 02/93505280 • ORDINAZIONI: 02/93505942 • FAX: 93505219

NEX INTERNATIONAL
HARDWARE E SOFTWARE

DI ANTONIO CIAMPITTI

NEGOZIO DI VENDITA AL PUBBLICO
VIA BUGATTI, 13 - 20017 RHO (MI) **02/93505280**

PER LE ORDINAZIONI POTETE TELEFONARE ALLO **02/93505942**

OPPURE MANDARE UN FAX ALLO **02/93505219**

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA PER POSTA O CORRIERE

ORARIO LAVORO 9 - 12,30 / 15,30 - 19 - APERTO IL SABATO

SCHEDE E INTERFACCE

ACTION REPLAY MK II PER A2000
ACTION REPLAY MK III PER A500
ACTION GEAR PER A500/A500+
L. 119.000

INTERFACCIA T-DOC TELEVIDEO PER TUTTI I MODELLI PERMETTE DI VISUALIZZARE E STAMPARE PAGINE TELEVIDEO
L. 119.000

GENLOCK PER A2000 INTERNO CVBS IN/OUT SOVRAIMPRESSIONE DI IMMAGINI
L. 99.000

NEW GENLOCK PER TUTTI I MODELLI CVBS IN/OUT SOVRAIMPRESSIONE DI IMMAGINI
L. 350.000

ESPANSIONE 1MB PER A500+
L. 69.000

KICKSTART 1.2 PER AMIGA
L. 39.000

KICKSTART 1.3 PER AMIGA 500+
L. 49.000

DOUBLE JOY PER 4 GIOCATORI
L. 19.000

DIGITALIZZATORI AUDIO/VIDEO E SCANNER

CLARITY 16 NUOVO DLG. 16 BIT REALI PER TUTTI GLI AMIGA MONO/STEREO SOFTWARE E MANUALE INCORPORATO
L. 319.000

OVERTOP SAMPLER PER TUTTI GLI AMIGA STEREO/MONO OTTIMA QUALITÀ DI SAMPLING CON AUDIOMASTER IV INCLUSO
L. 169.000

MIDI INTERFACCIE PER AMIGA 3 IN, 1 THROUGH, 1 OUT PARALLELA PASSANTE
L. 39.900

VIDI AMIGA 12 NUOVO DIG. VIDEO PER AMIGA TUTTI I MODELLI, SOPPORTA AGA CVBS/S-VHS SOFTWARE E MANUALI INCLUSI
L. 399.000

VIDEO DIGITIZER II PER A500 SOFTWARE E MANUALI INCLUSI
L. 160.000

RGB SPLITTER PER DIGITIZER II PER A500 CON SOFTWARE E MANUALI INCLUSI
L. 150.000

LOTTA!

A tre anni dall'ultimo speciale wargame, K fa nuovamente il punto della situazione. Le nuove tendenze, i problemi delle Intelligenze Artificiali, i giochi in rete e le prospettive per il futuro. Più una piccola guida ai titoli più significativi di questa piccola ma "agguerrita" categoria di giochi

Nella serie *V for Victory* il "look" dei wargame tradizionali viene ripreso interamente, con tanto di pedine tridimensionali.

L'Italia sta trascorrendo un momento storicamente delicato. L'Europa sta trascorrendo un momento storicamente delicato. Tutto il pianeta sta trascorrendo un momento storicamente delicato. E anche nel mondo del divertimento su computer si vive in tempi interessanti: multimedia, film interattivi, grafica stellare... Dopo anni di evoluzione, l'inverno 93/94 verrà probabilmente ricordato come un momento rivoluzionario per l'intero settore.

Esiste però una piccola categoria di giochi che sembra ignorare i grandi sconvolgimenti che le stanno avvenendo intorno. La loro grafica è migliorata nel corso degli anni, ma non eccessivamente. Sfruttano la potenza dei nuovi processori, ma non sempre, e molti girano ancora bene sui vecchi 286. Guardano al CD con curiosità, ma non ne hanno realmente bisogno, perché lo spazio che occupano su hard disk è meno della metà di quello occupato dalla normale introduzione di un gioco degli anni '90. Eppure la loro importanza all'interno del mercato europeo sta lentamente salendo, e negli Stati Uniti occupano il secondo posto dopo gli *adventure* nelle preferenze del pubblico: sono i giochi di simulazione strategica.

EVOLUZIONE

I wargame su computer hanno comunque compiuto numerosi passi avanti dall'ultima volta che ce ne siamo occupati su queste pagine, nel lontano marzo del 1990. Allora concludevamo il nostro articolo (che era stato realizzato con la collaborazione della rivista inglese *Ace*) pronosticando un futuro sempre più interattivo per i giochi di simulazione strategica. Sembrava logico che i wargame sarebbero diventati, col tempo, sempre più simili ad arcade, con mosse in tempo reale e viste virtuali del campo di battaglia. Questo avrebbe permesso loro di avvicinarsi a una fetta di pubblico più grande e di sfruttare meglio la rivoluzione tecnologica che stava per investire gli home computer. Erano i giorni di *M1 Tank Platoon* della MicroProse e di *Midwinter* della Rainbird, giochi che univano a una ricca sezione strategica un'azione veloce e furiosa dove il campo di battaglia veniva visto e "vissuto" in prima persona.

Oggi, titoli "arcade" come *Seal Team* dell'Electronic Arts e lo stesso *Falcon 3.0* della Spectrum Holobyte (che vanta una notevole sezione di pianificazione strategica) mostrano come queste previsioni non fossero totalmente azzardate. La tendenza a porre il giocatore "sul campo di battaglia" senza trascurare la strategia è rimasta, ma non a scapito delle colossali mappe esagonate coperte da agguerriti quadratini.

In un certo senso, i giochi di guerra si sono evoluti "naturalmente". A migliori capacità di calcolo, memoria e display grafico sono seguiti giochi più grandi, complessi e colorati. Programmi *monstre* come *Pacific War* della SSI e *High Command* della Three-Sixty oggi uniscono alla vastità degli scenari incredibili livelli di

dettaglio. *Pacific War* simula la seconda guerra mondiale nel Pacifico a livello di singola nave/singolo aereo/squadra di uomini. *War in Russia*, sempre della SSI, si occupa con lo stesso livello di dettaglio dell'operazione Barbarossa.

Si tratta di un passo in avanti non da poco, soprattutto se si considerano le difficoltà che gli appassionati incontravano quando desideravano giocare a campagne altrettanto vaste sui tavoli delle loro case: i tradizionali problemi di tempo, complessità delle regole e ingombro delle mappe di gioco oggi sembrano essere stati definitivamente risolti dal computer. *Pacific War* supera in dettaglio, giocabilità e funzionalità tutti i giochi analoghi prodotti da ditte tradizionali (Avalon Hill, Victory Games, SPI...), e quando si deve interrompere la partita basta salvare e spegnere il computer. Un turno di *Clash of Steel* della SSI (che simula la seconda guerra mondiale in Europa a livello strategico) dura circa mezz'ora. Per fare un paragone, un turno sul teatro europeo a *World in Flames* (lo splendido gioco da tavolo dell'Australian Design Group di cui *COS* riprende in parte le meccaniche) dura quasi un'ora e mezza, e richiede almeno due altri giocatori e spazio equivalente a due tavoli da ping pong dove stendere le mappe (per un periodo variabile tra due mesi e un'intera stagione). *V for Victory*, della Three-Sixty, utilizza le capacità delle moderne schede S-VGA per ricreare sullo schermo l'illusione di un gioco da tavolo, spessore e scontornatura delle pedine incluse. *Computer Third Reich* dell'Avalon Hill è la fedele conversione di uno dei wargame più famosi di tutti i tempi, e personalmente ho potuto giocarlo per la prima volta proprio grazie al computer. Per il 1994 è annunciata la conversione di un altro superclassico della ditta di Baltimora, *Advanced Squad Leader*.

Harpoon

Rommel

C'è, naturalmente, un prezzo da pagare: giocare contro il computer non è gratificante come giocare contro avversari umani. Certo, quasi tutti i giochi prevedono l'opzione di gioco a due o più, ma essere avversari in un wargame computerizzato non è quasi mai gratificante. Principalmente perché la porzione di mappa mostrata dallo schermo di volta in volta è sempre molto limitata e non è possibile, durante il turno dell'avversario, dedicarsi alla sana arte di pianificare la propria strategia a lungo termine studiando la situazione sul tavolo. Come afferma Peter Molyneux, della Bullfrog, è importante che il nostro cervello abbia stimoli continui durante un'attività. Aspettare ogni volta che l'avversario termini le proprie mosse frammenta il gioco e interrompe fastidiosamente la concentrazione.

Giocare contro il computer, però, non è male. Possiamo farlo quando vogliamo, e dall'altra parte della barricata abbiamo un avversario preparato e tenace. In questi anni '90 di rivoluzione informatica, non ci sono dubbi che tra i circuiti dei nostri *home computer* si nascondano sofisticate Intelligenze Artificiali che con la mano destra ci sconfiggono elegantemente a *V For Victory* mentre con la sinistra pianificano la conquista del pianeta attraverso la rete telefonica, vero? Vero?

STRATEGIE AL SILICIO

Beh, le cose non stanno proprio così.

Che, con il passare degli anni, i computer avrebbero giocato sempre meglio è sempre stata una certezza inossidabile degli appassionati. La crescita tecnologica e l'esperienza accumulata dei programmatori avrebbero portato allo sviluppo di Intelligenze Artificiali sempre più sofisticate. I presupposti perché ciò avvenisse c'erano tutti: l'importanza di questo aspetto nei programmi di simulazione strategica, le ricerche compiute in questo campo anche in settori esterni al mondo del

SPECIALE WARGAME

HARPOON - THEREE SIXTY, PC

Ci sono cose che sembrano baciate dalla dea del successo in ogni loro manifestazione. È il caso di *Guerre Stellari* ed è il caso di *Harpoon*, uno dei titoli di maggior successo della storia del gioco da tavolo e da computer. Pochi si rendono conto che questa simulazione di guerra aeronavale moderna è in giro dal 1989, e probabilmente condivide con *Tetris* la palma di gioco più longevo oggi in circolazione. Munito di quattro teatri di battaglia, un editor di scenari e un database di navi e aerei da guerra dettagliatissimo, *Harpoon* continua a raccogliere fan in tutto il mondo. Il mese prossimo dovrebbe uscire *Harpoon 2*, ma dopo il flop di *Patriot* sono in molti a incrociare le dita.

PACIFIC WAR - SSI, PC

Il ciclopico gioco di simulazione di Gary Grisby, che simula l'intera II Guerra Mondiale nel Pacifico, è stato eletto "wargame dell'anno" dalla rivista americana *Computer Gaming World*. A suo tempo ci aveva solo parzialmente convinto, a causa di alcuni bug nell'intelligenza artificiale, di un'interfaccia utente poco funzionale e, soprattutto, di una complessità non adeguatamente supportata da tabelle, aiuti per il giocatore e un tutorial decente. Negli Stati Uniti, però, numerose riviste sono intervenute per correggere questi errori, e nelle BBS sono disponibili patch per aggiornare il gioco base a versioni successive dove molti problemi sono stati eliminati. La scala dei mezzi è singola nave/aereo/squadra di uomini, e un turno di gioco simula una settimana di tempo reale. Una vera maratona!

EMPIRE DELUXE
NEW WORLD COMPUTING, PC

Questa nuova edizione di un classico giochino di strategia ha riscosso un notevole successo presso il pubblico statunitense, e attualmente più di un torneo in pieno svolgimento. Il gioco contrappone unità generiche che rappresentano navi, aerei, unità di fanteria e corazzati, e si avvale di una manciata di semplici regole,ma con un po' di fantasia si può simulare qualsiasi conflitto strategico/operazionale. I corazzati possono diventare la cavalleria napoleonica, gli incrociatori le cannoniere della Guerra di Secessione e il mare lo spazio che separa i pianeti della galassia (rappresentati da città). Ottima l'opzione di giocare via modem o in rete, contro un massimo di sei avversari umani. L'intelligenza artificiale, pur non essendo eccelsa, è migliore di quella di giochi più titolati.

SERIE V FOR VICTORY
THREE-SIXTY, PC

Inizialmente nata come proposta di un sistema generico per wargame da tavolo, questa serie di giochi edita dalla Three-Sixty (la casa di *Harpoon*) ha mantenuto molte delle caratteristiche dei "cugini" in cartone. In particolare, l'ottima grafica (S-VGA "only") ricrea l'illusione di trovarsi davanti a una mappa con le pedine. La serie ricostruisce in scala operazionale alcuni tra i più importanti momenti della II Guerra Mondiale (sbarco in Normandia, campagna di Russia, controffensiva delle Ardenne) I quattro giochi usciti fin'ora hanno portato sostanziali miglioramenti al sistema, che con la pubblicazione di *Gold*Juno*Sword* è giunto alla versione 4.0. Meglio ancora, ogni nuovo titolo aggiorna eventuali giochi precedenti presenti sull'hard disk.

Tanto per cambiare, purtroppo, l'intelligenza artificiale lascia a desiderare (più di un giocatore ha vinto a *Market Garden* alla prima partita). In futuro non dovrebbero uscire altri titoli della serie, visto che gli sviluppatori della Ato-

Conflict: Korea. **L'ultimo gioco SSI della generazione che ha compreso *Red Lightning* e *Conflict: Middle East*. Il sistema di scontri operazionali in ambiente moderno si è, col tempo semplificato, ma battere il computer era sempre troppo facile.**

Warlords

divertimento su computer e, non ultimo la crescita vertiginosa dell'abilità dei programmi scacchistici nel corso degli anni '80 e '90.

Oggi basta un semplice giro d'orizzonte per rendersi conto di quanto desolante sia il panorama. Un giocatore esperto e determinato può vincere alla maggior parte dei giochi in circolazione alla seconda o terza partita, presumendo un periodo iniziale di apprendimento.

Quasi tutti sono in grado di vincere a *Computer Third Reich* la seconda volta che giocano, e la stessa cosa si può dire per quasi tutti i titoli della serie *V for Victory*. Personalmente sono riuscito a vincere con gli americani in *Pacific War* alla seconda partita, e il risultato finale era già definito nell'agosto del 1943. La stessa cosa accade in *High Command* e in *Clash of Steel*.

Quale sono le ragioni di tutto ciò?

Roger Keating, ex-SSI e oggi boss della software house australiana SSG (*Warlords, Carriers at War*) ha sintetizzato molto bene i limiti delle attuali IA. Il più grave è che il loro gioco, per quanto buono, è solitamente stereotipato, e diventa prevedibile dopo poche partite. Essere prevedibili sul campo di battaglia significa andare dritti incontro alla sconfitta, e questo è esattamente ciò che accade.

Le intelligenze artificiali mancano di molte qualità fondamentali degli esseri umani: flessibilità, creatività e capacità di apprendere dai propri errori. Tendono a seguire la lettera e non lo spirito delle regole, anche quando ciò diventa controproducente sul piano strategico. In *Pacific War* il computer, nei panni del giapponese, tende a difendere a oltranza alcuni obiettivi, dissanguando la flotta e andando incontro a una rapida sconfitta. In *Empire Deluxe* gli avversari computerizzati non sono in grado di coordinare mezzi terrestri, navali e aerei con la stessa creatività di un avversario umano, e normalmente applicano schemi così ripetitivi (creazione di unità terrestri fino alla conquista del continente, scarso impegno sul fronte navale...) che dopo un po' l'unico fattore realmente determinante diventa l'handicap di combattimento e produzione industriale.

Inoltre le intelligenze artificiali tendono a giocare nel modo migliore solo nel caso che anche l'avversario umano giochi bene. Può sembrare un paradosso, ma non è così. Nella versione 1.0 di *Pacific War* una tattica suicida come l'attacco alla madrepatria nemica nei primi mesi di guerra è sufficiente per mettere in crisi il computer, che non ha ricevuto istruzioni precise su come comportarsi. In *Computer Third Reich* se il giocatore tedesco non attacca con determinazione, il russo perde il proprio tempo in mosse d'attesa, non approfittando dell'esitazione nemica per consolidare il proprio fronte.

Il problema dell'Intelligenza Artificiale è oggi diventato così serio che numerose soluzioni sono attualmente in fase di studio, mentre nuovi modelli sperimentali di IA hanno già visto la luce.

Il più notevole tra questi è il sistema *WarRoom* utilizzato in *Carriers at War* e *Warlords 2* editi dalla stessa SSG.

WarRoom si avvale di una serie di istruzioni singole e indipendenti programmabili dal creatore dell'IA. Ognuna di esse è chiamata *WarCard*, ed è l'equivalente di un'istruzione in un diagramma di flusso. Ha alcune condizioni che limitano la sua selezione ed elenca una serie di azioni che vengono attivate quando essa viene scelta. Più *WarCard* possono così essere combinate logicamente, formando un piano di battaglia. Le *WarCard* definiscono, per esempio, la risposta della flotta ad avvistamenti del nemico, i turni di ricerca, le rotte di spostamento dei convogli così via. Un fattore casuale introduce nel gioco il fondamentale elemento di incertezza, e a un'identica situazione possono corrispondere decisioni diverse da parte del computer. Queste decisioni, però, essendo state stabilite a priori dal progettista dell'IA, sono comunque logiche e verosimili. Come lo stesso Keating ama sottolineare, in questo modo il giocatore non compete più contro un computer capace solo di manipolare dati su parametri limitati, ma a tutti gli effetti gioca contro il designer dell'IA, con il computer come intermediario.

Alla prova dei fatti, il sistema *WarRoom* si è rivelato azzeccato, e *Carriers at War* e *Warlords 2* sono oggi tra i giochi più difficili da affrontare, ma occorre dire che hanno dalla loro una struttura di gioco molto lineare. Applicare lo stesso sistema a *High Command* potrebbe non essere altrettanto semplice.

Mentre il problema della "creatività" dei computer per il momento non sembra avere soluzioni, sono già stati fatti numerosi passi verso la creazione di un sistema di IA capace di imparare dai propri errori. In forma rudimentale, esso analizzerebbe le partite giocate registrando quali strategie, statisticamente, hanno ottenuto maggior successo. Se difendere a oltranza una postazione, per quanto importante, conduce

mic hanno firmato con l'Avalon Hill per la realizzazione di *Computer Squad Leader*.

CARRIERS AT WAR - SSG, PC

Il primo dei rivoluzionari giochi della SSG (la società australiana che si sta ponendo in seria concorrenza con la SSI) ricostruisce su scala tattica/operazionale gli scontri aeronavali tra americani e giapponesi durante la II Guerra Mondiale; è caratterizzato dall'innovativo sistema di Intelligenza Artificiale *WarRoom* (descritto nell'articolo). Ma anche il gioco in sé è ottimo: veloce e giocabile, richiede al giocatore una mente flessibile a causa della profondità delle strategie richieste per vincere. L'applicazione di volta in volta casuale di diversi piani di battaglia rende il comportamento del computer abbastanza imprevedibile, anche quando le meccaniche di ogni battaglia sono ormai conosciute.

WARLORDS 2 - SSG, PC

Lo splendido gioco di strategia della SSG si avvale di un'evoluzione del sistema *WarRoom* le cui caratteristiche sono ancora tenute segrete (l'unica notizia certa è che le routine sono state elaborate da un matematico esperto in IA). La struttura di gioco è semplicissima: una riduzione di *Civilization* ambientata in un mondo fantasy. Ma il gioco è incredibilmente coinvolgente e ricco di spessore, e gli avversari computerizzati distribuiscono pane per i denti di tutti (pensate che ai livelli più alti il computer riesce ancora a vincere qualche volta anche dopo decine di partite!) C'è spazio ancora per qualche miglioramento (per esempio, gli eserciti delle varie fazioni sono gli stessi, e non c'è distinzione tra Elfi, Forze del Caos e Imperiali) e, chissà, forse ci sarà un *Warlords 3*

HIGH COMMAND - THREE SIXTY, PC

L'equivalente di *Pacific War* in Europa non è mai stato distribuito ufficialmente nel nostro paese, ma è comunque reperibile presso alcuni negozi specializzati. Il gioco simula su scala strategica ogni aspetto della guerra nel teatro europeo: non solo quello aereo/navale/terrestre, ma anche la produzione economica, la distribuzione delle risorse e la costruzione delle unità. L'Intelligenza Artificiale è probabilmente la pecca peggiore, e più di un giocatore umano ha vinto sia con l'Asse che con gli Alleati prima del 1944.

alla sconfitta, il computer può provare a vedere cosa succede abbandonandola. Dopo dieci (o cinquanta, o cento partite) potrebbe emergere che la postazione deve essere tenuta *se* il nemico non ha ancora superato un certo fiume (probabilità di successo 83%), ma deve essere successivamente abbandonata (in caso contrario, probabilità di successo: 12%). La SSG si sta muovendo in questa direzione partendo dal proprio sistema *WarRoom*, mentre la SSI si appoggia ancora a modelli tradizionali.

Oggi molti progettisti ovviano alla debolezza delle loro IA inserendo "gabole" come la possibilità di regolare i livelli di produzione industriale e la capacità in combattimento delle truppe. Alcuni, addirittura, non esitano a barare, come ha fatto Sid Meier in *Civilization*. In questo programma, alle difficoltà più alte, la produzione militare dei nemici raggiunge livelli assurdi. Il risultato, però, è un gioco avvincente e bilanciato, e la polemica se "il fine abbia giustificato i mezzi" in *Civilization* è ancora aperta. Certamente un trucco del genere non può sostituire una crescita significativa nello sviluppo delle IA.

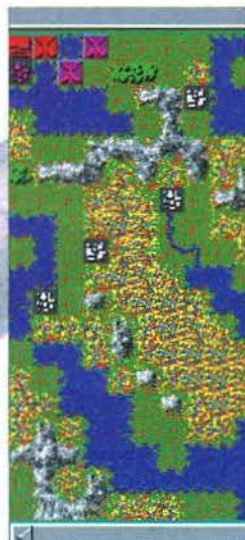
Incidentalmente, uno dei problemi più grossi da risolvere è che ogni gioco richiede la propria IA, e le esigenze di mercato rendono impossibile soffermarsi su di esso abbastanza a lungo per sviscerarne tutti gli aspetti tattici e strategici (come è avvenuto per gli scacchi). La creazione di un sistema standard di regole aiuterebbe molto, ma la grande varietà di scale e situazioni presenti nei wargame rende lo sviluppo di un set universale di regole impossibile. Tra l'altro, i giochi della serie *V for Victory*, pur essendo tutti basati sulla stesso sistema, non presentano avversari computerizzati particolarmente "tosti".

Bisognerà dunque attendere lo sviluppo di Intelligenze Artificiali Gibsoniane prima di ottenere sfide impegnative e gratificazioni dai wargame su computer? No, c'è anche un'altra soluzione, ma per il momento essa è limitata ai fortunati abitanti di una nazione al di là dell'Atlantico...

BATTAGLIE IN RETE...

Mentre il generalissimo supremo dell'*Oberkommand* tedesco pianifica l'invasione della Russia dalla sua casa di San Francisco (California), a Memphis (Tennesee) il Primo Ministro inglese cerca di riorganizzare le sue truppe dopo la disfatta di Dunquerque. Nel frattempo il Duce, a New York, si sta chiedendo se questa volta le sue divisioni riusciranno a prendere Malta senza l'aiuto dell'alleato tedesco...

Questi tre personaggi storici sono collegati con il proprio computer a uno dei numerosi network attraverso i quali è possibile giocare tramite il modem contro avversari umani. Basta chiamare il numero telefonico e vedere se ci sono giocatori disponibili in quel momento. Oppure si può lasciare un messaggio in posta elettronica lanciando la propria sfida. Poi, ricevute

Warlords

Empire

sufficienti risposte, è sufficiente mettersi d'accordo sulla data della battaglia. Proprio come i vecchi giochi da tavolo, ma senza uscire da casa propria!

Lo sviluppo dei network dedicati ai giochi negli Stati Uniti è stato, negli ultimi anni, impressionante. Sebbene alcune società, come la Sierra, abbiano oggi difficoltà a mantenere gli alti costi di gestione, il numero di utenti abbonati è cresciuto esponenzialmente. Un sondaggio della rivista statunitense *Computer Gaming World* ha rivelato che il 40% dei lettori è abbonato ad almeno uno di questi servizi, mentre un altro 20% ne usufruisce occasionalmente. I network offrono non solo wargame, ma anche giochi di esplorazione e conquista, battaglie in mondi virtuali, giochi di strategia economica e giochi di ruolo. Organizzano tornei con premi, tengono *convention* via posta elettronica e pubblicano bollettini con aggiornamenti e notizie.

Operation Market Garden, disponibile su MPG-Net, è basato sull'omonimo gioco da tavolo della GDW. Strettamente per due giocatori, è oggi uno dei titoli più gettonati dagli appassionati statunitensi. Se si sposta l'attenzione sui giochi di strategia in stile *Civilization/Diplomacy/Stellar Conquest*, il numero dei titoli disponibili diventa così elevato che occorrerebbe un altro articolo per parlare di tutti. E non dimentichiamo che, in un GdR in rete, l'elfo che accompagna il vostro gruppo è guidato da una persona viva e vegeta, che magari vive dall'altra parte del continente...

Tutto ciò è possibile negli Stati Uniti, dove i modem costano pochissimo, le tariffe telefoniche sono irrisorie e la rete informatica copre ormai efficentemente tutto il paese. Ma qui in Italia viviamo ai margini dell'impero, e dobbiamo accontentarci. Sempre più programmi permettono a due giocatori di chiamarsi con il modem e di sfidarsi, e sulle BBS del nostro paese iniziano ad apparire sempre più messaggi di utenti in cerca di avversari. L'opinione oggi più diffusa è che il gioco in rete rappresenti il futuro del divertimento su computer, e molto probabilmente sarà così anche per i wargame. In fondo, portare un *Pentium* portatile con display a colori a casa di un amico rimane sempre più comodo che schierare duemila

FIELDS OF GLORY - MICROPROSE, PC

La ricostruzione storica è quasi perfetta.

Questo wargame ricostruisce su scala tattica le battaglie dell'ultima campagna napoleonica, quella che lo portò alla definitiva sconfitta di Waterloo e all'esilio a S. Elena. Il prgramma propone sei scontri, quattro storici e due ipotetici. È caratterizzato da un ricchissimo *database* e da una cura maniacale nella ricerca storica delle uniformi.

Sebbene abbia fatto la gioia di molti appassionati (soprattutto di scontri sul tavolo con le miniature) è piuttosto lento e noioso. L'azione si svolge in tempo reale, ma anche con l'opzione di tempo accelerato ci sono lunghi momenti in cui si guardano le truppe muoversi e combattere senza bisogno di intervenire. Inoltre sei scontri sono limitati, e un editor di battaglie sarebbe davvero stato il benvenuto. L'Intelligenza Artificiale, però, è insolitamente buona, e se questo periodo storico vi interessa difficilmente potete trovare di meglio - soprattutto se avete un amico insieme a cui giocare.

pedine su una mappa di otto metri quadrati...

"LA POTENZA DI CALCOLO APRIRÀ NUOVI ORIZZONTI!": LA LEZIONE DI PATRIOT

L'evoluzione tecnologica può però condurre a risultati controproducenti se viene sfruttata male o in modo errato. *Patriot*, della Three-Sixty, ne è stato un fulgido esempio...

È inutile negarlo: la delusione del popolo degli appassionati nei confronti di *Patriot* è stata pari solo alle aspettative suscitate dal suo annuncio. Ben pochi si aspettavano che il "cugino terrestre" di *Harpoon* si rivelasse poco più che un complesso esercizio mentale di strategia militare - tanto difficile e macchinoso, quanto noioso. Eppure le premesse che avrebbero potuto condurre al "wargame definitivo" c'erano tutte, e la prima tra esse era la potenza di calcolo dei moderni processori. "Niente più limiti o compromessi", era stata la bandiera che la Three-Sixty aveva fatto sventolare su questo prodotto. A posteriori possiamo dire che essa, probabilmente, è stata anche la causa principale del suo fallimento.

È facile dimenticare come ogni wargame sia essenzialmente una rappresentazione semplificata della realtà. Il progettista del gioco, quando inizia il proprio lavoro, decide innanzitutto quali elementi vuole simulare con cura e quali incorporare nella struttura di gioco sotto forma di tabelle e dati statistici. Questa scelta è dettata da ciò che, a suo giudizio, è più o meno *interessante* nell'ambito che intende simulare. Per fare un esempio, *Harpoon* non prevede un'assegnazione dei danni che dipende dall'angolo di arrivo dei colpi e dalla struttura della nave: il computer si limita a tirare un dado elettronico su un'apposita tabella e ad applicare il risultato. Questo perché *Harpoon* è un programma che preferisce concentrarsi sugli aspetti *operazionali* della moderna guerra aeronavale: l'interazione di navi, sottomarini e aerei che operano per ore o giorni in un teatro di battaglia molto vasto. Ciò non va a svantaggio del realismo, perché se le statistiche con cui vengono gestiti gli elementi secondari sono accurate i risultati prodotti dal programma saranno comunque verosimili. E se le scelte del progettista sono state corrette, il risultato sarà un gioco interessante, realistico e giocabile.

L'aggettivo "realistico" è comunque dei tre quello che deve essere considerato con maggiore attenzione. Tutti i giochi - proprio in quanto tali - devono sacrificare parte del proprio realismo a favore della giocabilità. Nella guerra reale, soprattutto nelle campagne terrestri, c'è poca possibilità di modificare il proprio piano di battaglia una volta che i proiettili iniziano a volare - e questo non solo nelle battaglie dell'antichità, ma anche nella guerra moderna, nonostante la grande evoluzione tecnologica nei settori della raccolta di informazioni e delle comunicazioni. Questo perché a uno snellimento dei problemi di "3C" (Comando, Controllo e Comunicazione) si è unita una maggiore rapidità nell'evoluzione della situazione tattica sul campo di battaglia. Ciò significa che l'immagine romantica del generale che guida i suoi uomini a sciabola sguainata (o via radio...) reagendo con successo a una mossa inattesa del nemico rimane, per l'appunto, un'immagine romantica. È esattamente questo genere di mito che *Patriot*, con il suo "realismo mai incontrato prima" cerca di sfatare, al costo però un duro colpo di piccone al fattore giocabilità.

Patriot utilizza complicatissime routine di calcolo per generare una simulazione quanto più possibile aderente alla vita reale. Il risultato è un programma tanto sofisticato quanto arido: le truppe, una volta istruite sul piano di battaglia, fanno del proprio meglio per eseguirlo. Il problema è che uomini, mezzi militari e assetti logistici, una volta schierati, non possono più modificare le loro formazioni di base pena la trasformazione di un esercito ordinato in un caos da incubo. Il risultato è *interattività zero*. Il giocatore, una volta preparato il proprio piano tattico, diventa uno spettatore degli eventi. E questi eventi, non di rado, si dipanano con snervante lentezza. *Computer Gaming World* ha definito *Patriot* "un utile strumento didattico per le accademie militari", e questa definizione racchiude perfettamente le (poche) luci e le (molte) ombre del "simulatore definitivo" della Three Sixty.

Qual'è, allora, il modo migliore di sfruttare tutto il ben di Dio offerto dagli attuali *home computer*? Una soluzione molto apprezzata è quella di introdurre l'elemento "tempo reale" nei wargame tattici. Tutti i giochi da tavolo sono limitati dal fatto che i giocatori devono muovere le loro pedine a turno. Anche se sono stati studiati diversi espedienti per ovviare a questo problema ("plotting" segreto delle mosse e risoluzione simultanea, sotto-turni alternati...) essi rappresentano palliativi piuttosto macchinosi. Un computer può tranquillamente gestire il movimento di tutte le unità simultaneamente, e occuparsi della loro interazione quando è necessario. Un esempio riuscito di questo sistema di gioco è *Harpoon*.

Un'altra ipotesi è quella di proporre wargame *SuperMonstre* dove *tutti* gli aspetti tattici e strategici di una guerra vengano rappresentati, dal singolo scontro tra carri armati alla campagna strategica. Il giocatore dovrebbe avere la possibilità di decidere di quali aspetti del gioco occuparsi, lasciando il resto al computer. Potrebbe, per esempio, giocare strategicamente la guerra nel Pacifico, ignorando le singole battaglie, e accedere a un sottogioco tattico o operazionale nel caso di uno scontro particolarmente interessante. Questa ipotesi deve però sottostare alle amare esigenze di tempo e costo di sviluppo. Una soluzione potrebbe essere pubblicare giochi distinti e indipendenti combinabili però in programmi più vasti. Qualcosa di simile avviene nella serie *Interlocking Games System*, che comprende *Rules of Engagement 2* per le battaglie tra astronavi e *Breach 3* per gli abbordaggi e gli scontri tra uomini dell'equipaggio. La SSI avrebbe potuto fare lo stesso con *Pacific War* e *Carrier Strike*.

LA GUERRA NEL FUTURO

Già tre anni fa Peter Turcan (*Borodino*, *Waterloo*) affermava che si era raggiunto il confine per quanto riguardava la profondità di simulazione. Conducendo un'inchiesta tra gli operatori del settore, si ottengono risposte confuse. La maggior parte sembra cercare di proporre sistemi di gioco sempre nuovi ed entusiasmanti, senza fermarsi a sviluppare meglio i risultati già ottenuti. Personalmente sono d'accordo con Roger Keating nell'affermare che il vero muro da sfondare sia quello dell'Intelligenza Artificiale, e che produrre giochi sempre più grandi e complessi sia controproducente.

Esiste comunque una logica di mercato dietro a questa politica. Oggi come oggi i wargame sono come gli *adventure*: si gioca fino a quando non si è battuto il sistema di gioco, dopo si passa a un altro titolo. Sono pochi i "classici" che continuano a essere giocati dopo sei mesi o un anno, e *Harpoon*, con i suoi quattro anni di vita, è davvero da Guinnes dei Primati.

Il settore dei wargame sta attraversando una delicata fase di sviluppo, e fare previsioni ora è molto azzardato. Con tutti i suoi difetti, *Pacific War* ha dimostrato che esiste un solido mercato per i grandi giochi supercomplessi, e ciò è andato contro a tutti i pronostici che erano stati fatti in precedenza!

In realtà, ciò che da sempre si ricerca sono ottimi sistemi di gioco e avversari stimolanti, ed entrambe queste cose dipendono solo in parte dalla potenza delle macchine. Probabilmente il futuro dei wargame sarà proprio lo sviluppo delle reti informatiche, ma se questa ipotesi si rivelerà giusta non potremo fare altro che sottolineare, dolorosamente, come il nostro paese arrancherà faticosamente sul cammino già percorso da quasi tutti gli altri paesi industrializzati. E voi lettori cosa ne pensate?

Vincenzo Beretta
Si ringrazia Pergioco - MI

in breve...

Simulatori di volo, picchiaduro sexy, campagne militari simulate e avventure fantasy. Una veloce occhiata a ciò che preparano alcune software house per i primi mesi del '94.

OVERLORD D-DAY

Rowan Software/Virgin

La Rowan Software, creatrice di *Reach for the Skies* (su PC, Amiga e ST), ha concentrato i suoi talenti per una nuova nonché realistica simulazione di combattimento aereo.
L'ultima simulazione di questa software-house, distribuita dalla Virgin, sfrutterà tecniche di texture mapping e di Gouraud shading, per produrre un effetto di realismo superiore al titolo precedente.
L'utilizzo della SVGA consentirà una qualità di immagine quattro volte superiore. I dettagli dell'aereo, ad esempio, potranno essere captati a grande distanza così come gli stemmi degli aerei, durante lo schieramento della squadriglia e i pattern, per la mimetizzazione.
In *Overlord*, il giocatore è coinvolto, come un vero pilota, in svariate missioni che sono progettate per raggiungere una certa superiorità aerea e indebolire la fortificazione costiera. Ci sono un certo numero di tragitti da percorrere giocando alla simulazione, comunque, se il giocatore sceglie di intraprendere la campagna militare, l'ultima missione sarà quella sulle spiagge della Francia. Il successo o il fallimento del giocatore, determineranno la difficoltà di quest'ultima fase.
Durante il corso della campagna militare, il giocatore avrà l'opportunità di volare su Spitfires, Mustang e Typhoon e gli verranno via via assegnate missioni appropriate al tipo di aereo.
Il giocatore si scontrerà con il leggendario Focke-Wulf 190 e con il Junkers 88, che avranno l'appoggio del Messerschmitt 109 e dell'Heinkel 111.
Le anticipazioni di *Overlord D-Day* sono state realizzate su PC e Amiga e l'uscita del gioco (se tutto va bene) è prevista per la primavera del 1994

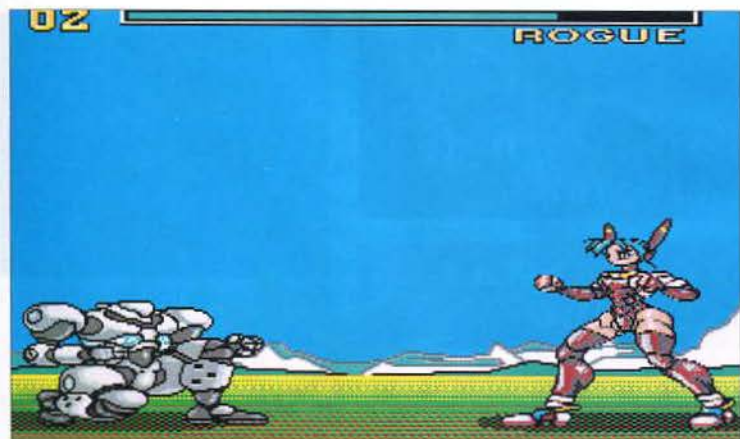
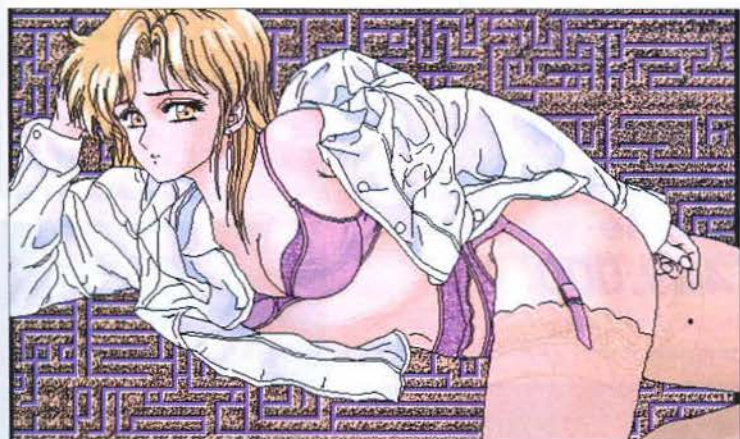
ARMARTH - THE LOST KINGDOM

Real World Software/Grandslam

Questa è la prima puntata di una serie di avventure interattive che utilizzano un parser sofisticato e che offrono un'ampia gamma di azioni.
Il giocatore controlla Killian, nel disperato tentativo di trovare il Territorio Perduto e i tesori che custodisce. Per riuscire nell'avventura bisognerà risolvere i soliti rompicapi che ostacolano la strada al nostro Killian. Alcuni di questi problemi hanno più di una soluzione, lasciando al giocatore varie alternative.
Ci sono molti oggetti da trovare, alcuni sono utili, altri essenziali, altri ancora magici e, infine, altri che non serviranno assolutamente a niente.
Il gioco ha più di una trama che muta a seconda delle scelte del giocatore, così potrete rigiocarlo anche dopo averlo finito.
Il personaggio principale non si limita a parlare e interagire con gli abitanti di questo strano mondo, ma può anche arrampicarsi, combattere, ecc... Azioni, che comunque non corrispondono a un sistema di controllo macchinoso; infatti la Real World Software ha sviluppato un azzeccato "punta e clicca", unito a un sofisticato sistema di icone.
Le videate che abbiamo avuto occasione di vedere non sono certo dei capolavori: i fondali sono carini, ma gli sprite sono troppo poveri. Bisogna vedere se il prodotto finito migliorerà, ma attualmente *Armaeth - The Lost Kingdom* non aggiunge niente di nuovo nel campo delle avventure.

Metal and Lace: Battle of Robo Babes

Megatech

In linea di massima le donne non si dovrebbero picchiare nemmeno con un fiore, però se ogni colpo gli fa perdere una parte di vestito... Va beh, lasciamo stare quello che dicono i miei ormoni e gustiamoci questa anteprima del nuovo prodotto VM18 firmato Megatech, che tenta un approccio nuovo e azzardato con i picchiaduro.
Prendete *Street Fighter 2*, togliete un po' di vestiti ai personaggi, portateli nella terra del Sol Levante e avrete *Metal and Lace*, il nuovo beat'em up (o meglio, strip'em up) per PC previsto per gennaio.
Lo scopo è, ovviamente, battere l'avversario nel minor tempo possibile; la peculiarità del gioco è che le ragazze non perdono solo l'energia, ma anche i vestiti! Più che di veri e propri abiti, si tratta di armature che possono essere acquistate nell'immancabile negozio, insieme a vari gadget e bonus.
La grafica è in perfetto stile fumetto sexy-manga, anche se sinceramente avrei preferito i personaggi digitalizzati; le videate statiche sono molto apprezzabili, mentre non si può dire lo stesso dei combattimenti (specialmente i fondali), piuttosto semplici e disadorni.

Jagged Alliance

Sir Tech

Si tratta di un incrocio tra un RPG e una simulazione strategica per PC prevista per febbraio in cui dovrete muovervi in un paesaggio isometrico con vista dall'alto molto simile a *Ultima* al comando di un plotone di otto mercenari, il cui scopo è di salvare l'isola di Metavira, caduta nelle mani di un gruppo di avidi scienziati. Precedentemente, l'isola in questione era luogo di ricerca a scopi benefici, ma quando i due ricercatori Brenda e Jack Richards riuscirono a ricavare una sostanza speciale (essenziale per la cura di alcune malattie infantili) da un particolare tipo di alberi senza semi che non si possono riprodurre, il perfido Lucas Santino prese il controllo delle ricerche (ovviamente non a fin di bene), e imprigionò i due scienziati in una parte remota dell'isola.
Il vostro scopo è appunto di liberare l'isola e i suoi occupanti dalle insidie dell'esercito di Santino.
Il gioco vanta una trama non lineare basata sulla strategia del giocatore, che permette quindi di rigiocarci una volta terminato, inoltre vanta una profondità di gioco non indifferente e un'interfaccia utente molto semplice e intuitiva.
Il prodotto sarà corredato di un'ottima grafica, parlato ed effetti sonori digitalizzati, animazioni e sequenze realizzate in 3D, un'immensa area di gioco con più di 50 ambientazioni e un'elevata intelligenza artificiale per i personaggi non controllati dal giocatore.

CD-ROM: ORA PUOI SCEGLIERE

Richiedete il catalogo completo con oltre 600 titoli

Tutti i marchi sono registrati dai legittimi proprietari

The 7th Guest (Dos e Mac) by Virgin

offerta speciale £ 119.000

Hell Cab by Time Warner Interactive

offerta speciale £ 180.000

CD-ROM PER DOS E MAC

- Beyond Shadowgate by Icom
- Blue Force by Accolade
- Conan the Cimmerian by Virgin
- Cover Girl Poker by On Line
- Curse of Enchantia by Virgin
- Dagger of Amon Ra by Sierra
- Dinosaurs MPC by Psygnosis/Sony
- Dune by Virgin
- Dracula Unleashed by Icom
- Eye of the Beholder 3 by SSI
- Fatty Bear by Electronic Arts
- Great Naval Battles by U.S. Gold
- Iron Helix (Mac) by Spectrum Holobyte
- King's Quest 6 by Sierra
- Learn to Speak English from Italian by Hyperglot
- Legend of Kyrandia by Virgin
- Leisure Suit Larry 6 by Sierra
- Lord of the Rings by Interplay
- Lunicus (Mac) by Cyberflix
- Mad Dog McCree by Eduquest/IBM
- Mantis Experimental Fighter by Microprose
- Motor Stars by Revell
- Napoleonics by On Line
- Police Quest 4 by Sierra
- Return of the Phantom by Microprose
- Return to the Moon by Lunar Eclipse
- Return to Zork by Infocom/Activision
- Ringwold by Accolade
- Sherlock Holmes 1,2,3 by Icom
- Shuttle by Virgin
- Sim Ant Enhanced by Interplay
- Sim City Enhanced by Interplay
- Space Quest 4 by Sierra
- Spirit of Excalibur by Virgin
- Star Trek Enhanced by InterPlay
- The Journeyman Project (Mac) by Presto Studios
- Ultima I-VI by Origin
- Wing Commander 2 Deluxe by Origin

CD-ROM PER AMIGA CD32

Titolo	Prezzo
D/Generation by Mindscape	£ 62.000
Humans I + II by Gametek	£ 62.000
Inferno by Ocean	£ 62.000
James Pond 2 - Robocod by Millenium	£ 62.000
Jurassik Park by Ocean	£ 62.000
Morph by Millenium	£ 62.000
Overkill/Luna-C by Mindscape	£ 62.000
Pinball Fantasies by 21st Century	£ 72.000
Ryder Cup by Ocean	£ 62.000
Sleepwalker by Ocean	£ 62.000
Surf Ninjas by Flair Software	£ 62.000
T.F.X. by Ocean	£ 62.000
The Lotus Trilogy by Gremlin	£ 62.000
Trolls by Flair Software	£ 62.000
Winter Super Sports by Flair Software	£ 62.000
Zool by Gremlin	£ 62.000

Serie completa dei CD Aris Media Clip, Chestnut e Walnut Creek disponibili a partire da £ 53.000

N.B.: I prezzi non comprendono l'IVA (12%) e possono variare

Ordinazioni e informazioni:
06/3221742 (4 r.a.)
Fax 06/3213335

stefaniaverardi

Cercasi agenti e rivenditori per zone libere

PROVE SU SCHERMO

State per entrare nella sezione dedicata alle recensioni. Per orientarvi tra i giudizi e i k-voti dovete leggere questa guida.

900+	Un classico, raccomandato senza riserve.
800-899	Un gioco superbo ma forse privo di quello spessore che lo rende interessante per mesi o anni.
700-799	Ancora molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti che ne riducono il voto.
600-699	La "zona di confine", un gioco con questo voto è un buon gioco "se vi piace il genere".
500-599	Gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.
400-499	Problemi di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco insufficiente.
300-399	Non solo la giocabilità è scadente, lo è anche l'idea alla base del gioco stesso.
200-299	Qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima.
100-199	Un gioco per ZX81 che gira su Amiga.
Sotto 100	Nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche averlo gratis

NOTA BENE In questo nuovo box trovate le indicazioni sul giochi che ricordano di più il titolo recensito. Insomma alcuni consigli per chi vuole approfondire l'argomento.

POLLICE FAVOREVOLE/POLLICE VERSO I pregi ed i difetti del gioco sintetizzati in poche frasi significative. Forse è troppo difficile, o ha un'interfaccia innovativa, ecc...

VERDETTO Il punteggio che quantifica il valore globale del gioco, espresso in millesimi. Il caro, vecchio K-Voto, insomma. Quattro voti secondari quantificano con punteggi da 1 a 10 la Grafica (G), il Sonoro (A), l'Impegno Intellettuale (QI) richiesto e il Divertimento complessivo - il fattore K (FK) offerto dal programma.

CURVA CIP Una predizione dell'"aspettativa di vita" del gioco. Uno sparatutto frenetico e colorato potrà avere un fascino immediato, ma lo giocherete tra un mese?

SUGGERIMENTI Le pagine centrali di molte recensioni contengono suggerimenti, consigli e idee su come affrontare il gioco.

K-GIOCO Vengono insigniti di questo titolo quei programmi la cui qualità complessiva li rende degni di entrare nell'Olimpo dei Classici.

SONORO, GRAFICA E IDEA Questi riconoscimenti vengono assegnati a giochi che eccellono in una particolare area. Un gioco che non riesce ad essere K-Gioco può comunque meritarsi uno di questi "scudetti".

K PARAMETRI

Un K-Parametro è, a nostro giudizio, il miglior gioco nel suo genere. Le descrizioni che seguono sottolineano gli elementi che rendono il gioco tale e con i quali deve misurarsi ogni concorrente. Se volete avere in casa una "giocoteca" degna di questo nome uscite subito a comprare tutti i titoli che vi mancano!

SPARATUTTO ARCADE
PROJECT X (Team 17)

I vecchi programmatori di demo... dimostrano la loro bravura. Grafica come non si era mai vista, frenesia, botti, lampi e cotillon in una delle più grandi feste del colore mai apparse sul vostro Amiga.

AVVENTURA ARCADE
FLASHBACK (Us. Gold)

La Delphine toglie ai Bitmap Brothers il k-parametro. Rompicapi, animazione spettacolari con gusto cinematografico. Un'avventura da godersi in tutti i particolari e che riesce a catturare al massimo la vostra immaginazione. Stupendo.

GIOCO DI RUOLO
ULTIMA VII (Origin)

Il GdR totale. Il mondo di Britannia non è mai stato così vivo davanti ai nostri occhi. Lord British ha ancora una volta superato sé stesso - e non solo in senso metaforico, visto che *Ultima Underworld* era il vecchio K-Parametro!.

SPORT
GOAL (Virgin)

Dino Dini ce l'ha fatta! Il trono è di nuovo suo! Un livello di controllo sui giocatori mai visto prima per la simulazione calcistica migliore sul mercato. A quando *Sensible 2*...?

STRATEGIA
CIVILIZATION (Microprose)

In questa gigantesca saga storica il giocatore deve condurre il suo popolo dai primordi dell'Eta della Pietra all'Era Nucleare. Massiccio, ma senza dubbio il parto di una mente geniale.

AVVENTURA
RETURN TO ZORK (Activision)

Torna al sucesso e detronizza *The Secret of Monkey Island 2* dall'olimpo delle avventure: il mondo di *Zork* della Infocom è stato completamente rinnovato, dal genere testuale al Full Motion Video.

SIMULAZIONE AUTOMOBILISTICA
INDY CAR RACING (Virgin)

La ricercatezza nel dettaglio e la bellezza della grafica, nonché il notevole realismo, di questo titolo sono riusciti a scalzare dal suo trono *Formula One Grand Prix* della Microprose.

PICCHIADURO
MORTAL KOMBAT (Virgin)

Questo gioco ha fatto storia sia sui coin-op che su tutte le piattaforme console su cui è stato convertito. Finalmente giunge anche su PC e Amiga: eccezionale sotto tutti gli aspetti.

GIOCO DI CORSE AUTOMOBILISTICHE
STUNT CAR RACER (Microstyle)

Grafica poligonale d'avanguardia e una velocità incredibile fanno di questo gioco il papà di tutta la nuova generazione di giochi di corse. Ed un papà che non è ancora andato in pensione!

SIMULAZIONE SPORTIVA
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER (Virgin)

La spettacolare grafica 3D si combina con un realismo spasmodico per formare la migliore simulazione di biliardo di tutti i tempi. Virtualmente privo di difetti, il gioco vanta un'introduzione per i principianti e una grande precisione nella gestione dei colpi.

SIMULATORE DI VOLO
FALCON 3.0 (Spectrum Holobyte)

Il miglior simulatore di volo mai realizzato. *Falcon 3.0* ha più dettaglio di qualsiasi altra cosa che abbiate visto nella vostra vita, insieme all'interfaccia utente più funzionale e al manuale più completo mai apparsi sul mercato.

AZIONE/STRATEGIA
POPULOUS 2 (Electronic Arts)

Più grande, più bello, più veloce, ecc... Alla Bullfrog hanno migliorato la perfezione. *Populous 1* al confronto sembra una copia di pre-produzione. Un'impresa storica.

ROMPICAPO
TETRIS (Nintendo)

La versione ufficiale del gioco per Gameboy Nintendo è di gran lunga la migliore. *Tetris* è il gioco più coinvolgente mai apparso nella storia dei videogiochi. È come una droga, provate a chiedere a chiunque lo abbia già giocato.

GIOCO DI PIATTAFORME
SUPER MARIO WORLD (Nintendo)

Ora che il SNES è arrivato anche in Italia, questo grande classico è disponibile per tutti. Con una grafica eccellente e un'area di gioco ENORME fa desiderare che tutti i giochi siano così.

PROVATI (a fondo) & GIUDICATI (alla grande)

SIM CITY 2000

2000, data magica. A Parigi, all'ingresso del Beauburg, un orologio segna il countdown alla fine del millennio. La Maxis ha anticipato i tempi con la nuova edizione di *Sim City*. Un evento che ci introduce al terzo millennio, mettendo alla prova le nostre capacità di creare e vivere in un mondo migliore.

Una bella panoramica del territorio urbano. Ci sono tre livelli di zoom. Se avete un Mac lento è la fine.

Sono trascorsi quattro anni dalla pubblicazione di *Sim City*.

Quattro anni ben utilizzati dalla Maxis per migliorare e sfruttare a fondo il filone delle simulazioni. In questo periodo la software house fondata da Jeff Braun (e non Martin come scritto qualche mese fa su K) e Will Wright, ha pubblicato numerosi titoli del genere denominato software toys. I software toys sono da considerarsi dei veri e propri giocattoli educativi, una specie di Lego del computer. Videogiochi che mettono in grado adulti e bambini, professori e neofiti di capire quello che succede in un tale modello o ecosistema, di intervenire e di fare crescere il sistema simulato.

Will Wright, l'ideatore di *Sim City* , ha raccolto il meglio dei precedenti programmi.

Sim Earth, gioco complicato ma molto completo ha permesso di sviluppare il sistema di editor del territorio.

Sim Life, invece, era molto user friendly e ha dato un ottimo sistema di help. Infine *A-Train*, gioco sviluppato in Giappone ed esportato in occidente dalla Maxis, ha invece dato la grafica 3D e l'idea di inserire costruzioni originali e fantasiose (peccato che non ci siano i campi da sci).

UNA CITTÁ DA INVENTARE

La struttura di *Sim City 2000* ricalca quella dell'originale. Non c'è un obiettivo definito da raggiungere, se non quello di amministrare al meglio la città. Questo discorso, però, non vale per gli scenari inseriti nel programma. In questo caso si agisce su una città già sviluppata e si hanno degli obiettivi da raggiungere in un tempo stabilito: per esempio aumentare la popolazione oppure reindustrializzare il territorio. Misurarsi con gli scenari (ne sono inclusi 5) richiede un'ottima conoscenza dei meccanismi che regolano lo sviluppo di una città.

Meglio iniziare subito da un territorio vergine, pronto a accettare un nuovo insediamento. La generazione della mappa avviene in base ai parametri assegnati nell'editore. Una novità di *SC 2000* è infatti l'avere inserito l'editor del territorio nel programma. Questo permette di creare lo scenario preferito con parametri naturali, in seguito determinando il clima. In pratica quello che consentiva *Sim Earth* impostando la percentuale di acqua, di montagne e di vegetazione. Il computer elaborerà in seguito i dati, creando il territorio.

L'acqua è un elemento fondamentale nel gioco. I corsi d'acqua non servono solo per far navigare qualche barchetta o vedere qualche ponte. I bacini idrici sono utilizzati per la fornitura idrica agli edifici. *SC 2000* ha un livello sotterraneo della città. Sotto la superficie ci sono le tubature dell'acqua e anche la metropolitana. La rete fognaria invece non è ancora prevista. Quando iniziano a costruirsi le abitazioni si formano anche le tubature, che devono essere collegate al bacino con tubi e pompe. Non male, vero?

Altre sorprese inserite dal gruppo della Maxis sono le condizioni atmosferiche e il lo scorrere del tempo. Se la città è in un clima torrido si avranno dei problemi nell'approvvigionamento idrico con gravi conseguenze sulla popolazione della città, obbligando a drastiche contromisure come la costruzione di serbatoi per garantire il rifornimento. Se la zona si trova sulla costa si può pensare addirittura a un costoso impianto per desalinizza-

I particolari delle città sono tantissimi. Qui c'è anche un cartellone pubblicitario di *Sim Ant*. Blade Runner!!

re l'acqua. Il trascorrere del tempo, invece, determina la tecnologia disponibile. Se si inizia il gioco nel 1900 non ci sarà la metropolitana oppure la centrale nucleare. I giornali locali pubblicheranno ogni mese le notizie con le nuove scoperte. Questo aspetto del gioco dà uno spessore storico e tecnologico paragonabile a quello di *Civilization*.

Il livello sotterraneo è il più spettacolare. Peccato che manchino le fogne. Ma forse sarebbe chiedere troppo.

MANCA IL BALLOTTAGGIO MA L'OPINIONE PUBBLICA CONTA

Ogni città ha il suo periodico. Più grande è l'insediamento e maggiori saranno le pubblicazioni. Si può arrivare fino a sei testate da leggere. È possibile anche abbonarsi a un periodico (la cadenza è semestrale). Oltre alle informazioni di carattere generale e mondiale si troveranno i sondaggi e le notizie di carattere locale, molto utili per capire il giudizio dell'opinione pubblica sul proprio operato. Quindi più elementi rispetto alla vecchia e scarna scritta : "il 56% della popolazione pensa che state operando bene". I giornali sono anche causa di episodi incomprensibili. Molte volte, a città ancora deserta, vengono pubblicate notizie che parlano di casi di ulcera oppure di richieste di nuovi ospedali. Dove le avranno prese? Mah!!!

Sim City 2000 ricalca quella dell'originale. Non c'è un obiettivo definito da raggiungere, se non quello di amministrare al meglio la città

INIZIA L'ATTIVITA'

L'esordio di sindaco/imprenditore è comunque più vicino alla realtà. Le operazioni da compiere sono due: decidere dove impiantare la centrale energetica e quindi pianificare il territorio. Come già detto, il tipo di energia disponibile dipende dal periodo storico in cui ci si trova. Diversamente dal primo *Sim City* la pianificazione ricorda un vero e proprio piano regolatore. Una volta scelte le aree da dedicare alle industrie, al commercio e alle abitazioni, le si evidenzia e quindi le si collega alla centrale energetica. Quindi si aspetta. In breve tempo, se le varie zone non sono troppo distanti e ci sono le condizioni giuste, inizieranno a comparire le prime costruzioni. In questo momento inizia il vero lavoro del sindaco. Man mano che cresce la città, si iniziano a creare le varie strutture. In una città piccola è meglio sviluppare subito l'industria. Soprattutto non conviene investire subito in strade o trasporti, che rischiano di prosciugare i fondi inutilmente.

Un altro aspetto notevolmente migliorato è l'economia. I dati da valutare ogni anno sono numerosi. I vari grafici danno informazioni importantissime per sapere dove intervenire. Il più interessante è quello relativo all'industria. Qui si può sapere quali sono le industrie più sviluppate in città e qual è la domanda nei vari settori. Con le tasse si avrà la possibilità di sviluppare il tipo di produzione preferito oppure bloccarne uno che si ritiene meno importate. Questo è un tentativo di dare più profondità al gioco, con l'introduzione di una economia di zona. Anche nella gestione del budget si hanno maggiori strumenti a disposizione. Ogni voce ha un registro dei conti che riporta l'andamento dei fondi degli ultimi anni. C'è anche un consulente in grado di dare un consiglio su quale intervento operare. Le voci del budget riguardano le tasse di proprietà, i rapporti con le banche (c'è la possibilità di chiedere dei prestiti). Le voci di spesa riguardano (come sempre in percentuale) quelle per gli interventi sociali, la sanità, l'educazione, l'ordine pubblico e il sistema di trasporto.

C'è anche una finestra per le ordinanze (così si che si ragiona, un sindaco con pieni poteri e non eletto dai cittadini, veramente democratico...) dove si pianificano gli interventi pubblici sull'educazione, l'inquinamento, la sanità, il turismo e il fisco.

In questo modo il controllo sulle finanze

USA L'EDITOR CHE C'È IN TE

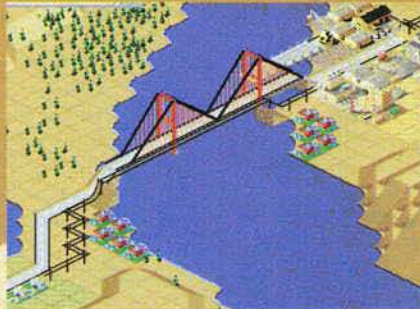
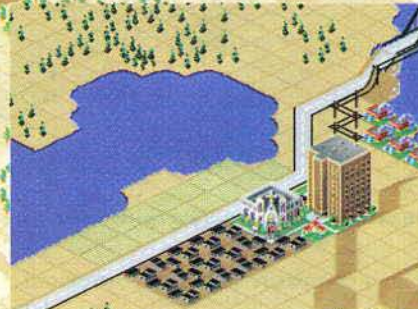
L'altra novità di Sim City 2000 è l'inserimento dell'editor di territori, programma che nel primo Sim City era disponibile separatamente. Questo editor è particolarmente potente, consentendo di modificare e costruire il territorio preferito. Il solito menu permette di disegnare le coste e i fiumi, quindi di determinare la quantità di montagne, laghi e vegetazione. Infine, con i comandi singoli, si possono variare delle zone aggiungendo alberi, monti e corsi d'acqua.

SIM CITY 2000

Costruire una metropoli è facile. Difficile è gestirla. Ecco una guida veloce per creare il luogo dei sogni.

Si ringrazia il "sindaco" Marco Bill Vecchi per la collaborazione

La lettura va da sinistra a destra per tutta la pagina

Questa terra è la mia terra. È qui che si inizierà a mettere le fondamenta della nuova civiltà. È bene sfruttare i corsi d'acqua.

Cominciano a innalzarsi le prime costruzioni. Per sfruttare il corso d'acqua utilizziamo il porto. Presto ammireremo delle imbarcazioni.

Nella zona residenziale una delle prime costruzioni utili sarà la chiesa. C'è chi dice che la religione sia l'oppio dei popoli....

Con l'icona di controllo potete verificare il tipo di costruzione e il suo stato. In questo caso tutto è ok. Il condominio è servito dall'acqua.

Finance			Safety & Health		
1% Sales Tax			Volunteer Fire Dept.		
1% Income Tax			Public Smoking Ban		
Legalized Gambling	✓	1	Free Clinics	✓	-4
Parking Fines			Junior Sports	✓	-2
Education			**Promotional**		
Pro-Reading Campaign	✓	-1	Tourist Advertising	✓	0
Anti-Drug Campaign			Business Advertising	✓	-9
CPR Training			City Beautification		
Neighborhood Watch			Annual Carnival		
Other			**Estimated Annual Cost**		
Energy Conservation			Finance		1
Nuclear Free Zone			Safety & Health		-7
Homeless Shelters			Education		-1
Pollution Controls			Promotional		-10
			Other		0
Done	YTD Total$	0	EST Total$		-16

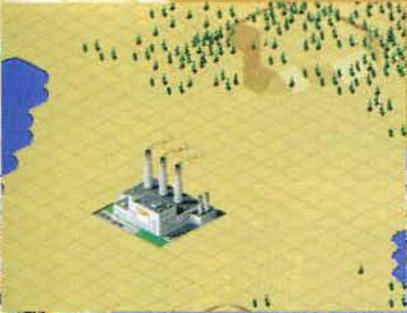
Un ulteriore strumento di intervento. Le ordinanze comunali per diversificare le spese e le entrate...

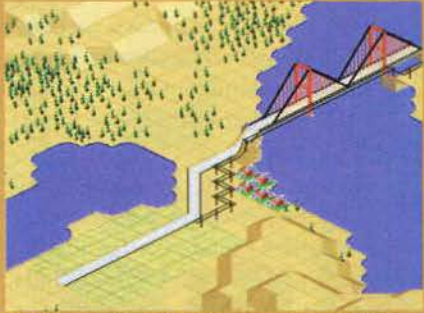
Si può anche verficare la produzione industriale, controllare la domanda dei vari settori, le scorte e decidere le tasse per incentivare o meno le varie attività.

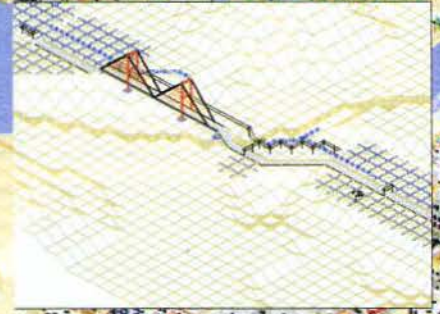
Un'altra cosa interessante. Dopo aver controllato le città confinanti, si possono creare i collegamenti stradali e ferroviari.

e subito dopo ecco il comando dei Vigili del Fuoco. Questa volta i cittadini non si potranno lamentare.

È il momento di consacrare il nostro potere. Ecco costruita la casa del Sindaco. La popolazione approva entusiasta.

La zona industriale si sta espandendo è ora di allargare i confini. Speriamo solo che l'inquinamento non salga troppo.

La prima azione da fare è costruire la centrale per l'energia. Nel 1900 avrete solo tre scelte (in pratica due perché quella idroelettrica la potete usare solo se ci sono cascate). Bisogna ricordarsi che dopo un certo periodo le centrali devono essere sostituite, altrimenti esplodono.

Il territorio richiede subito le industrie. Solitamente è meglio aspettare a creare i collegamenti, ma in questo caso volevamo differenziare le zone. La zona in giallo sarà destinata all'industria, quella in verde per le abitazioni.

Fatti i collegamenti elettrici bisogna pensare all'approvvigionamento idrico. Per questo motivo abbiamo costruito le pompe per l'acqua.

Un particolare del porto. Con le frecce potete ruotare la mappa per vedere meglio il territorio. Ricordate che con un Mac non molto potente questa operazione sarà lenta e noiosa.

Un'immagine del sottosuolo. È importante che le tubature dell'acqua siano collegate tra loro, soprattutto dove ci sono strade o ferrovie.

K-City
1914 Budget
January 1914

		1914 To Date Expense	1914 Year End Estimate
Property Taxes	%7	10	[illegible]
City Ordinances		0	0
Bond Payments		0	0
Police Department	%100	0	0
Fire Department	%100	0	0
Health & Welfare	%100	0	0
Education	%100	0	0
Transit Authority	%100	0	[illegible]

Year to Date Cashflow$	$10
Estimated Cashflow$	[illegible]
Current Funds$	$10,281
End of Year Funds$	$10,409

Done
Help

Quando la città comincia a crescere è il momento di esaminare il budget. Le spese per l'assistenza e l'opera pubblica non influiscono ancora sul bilancio.

E ora gli scambi economulturali sono assicurati

K-City Chronicle

We Want Police!

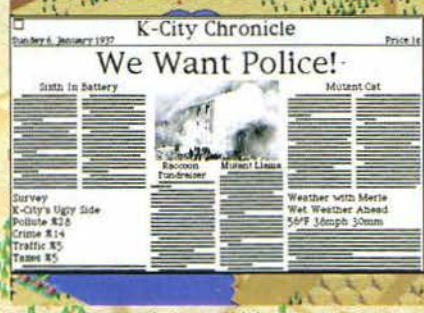
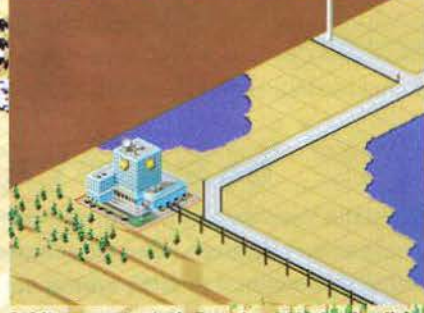
Sixth In Battery

Mutant Cat

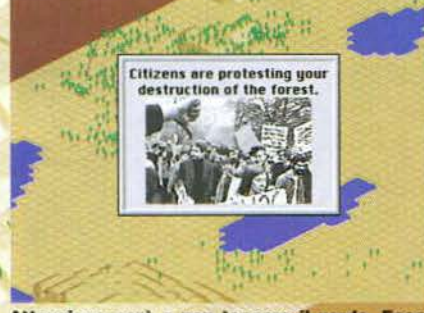
Raccoon Fundraiser

Mutant Llama

Survey
K-City's Ugly Side
Pollute %28
Crime %14
Traffic %5
Taxes %5

Weather with Merle
Wet Weather Ahead

I giornali hanno la loro utilità ma, per essere sinceri, se ne può anche fare a meno. Il Chronicle avverte che la popolazione vuole più polizia. Nel sondaggio, comunque, il problema principale è l'inquinamento. Urge un'ordinanza.

Subito accontentati. Ecco la centrale di polizia pronta per essere operativa...

Intorno al lago la gente vive felice, lontana dall'inquinamento. Al di là del ponte, invece, si lavora, si produce e...ahimé si inquina. Contraddizioni del progresso.

La consacrazione della metropoli. L'aeroporto funziona a pieno ritmo e presto verrà il momento di costruire lo stadio.

Attenzione però a non toccare il verde. Ecco cosa succede se provate ad abbattere gli alberi. Se invece installate un parco avrete solo ovazioni.

può essere diversificato e il sindaco ha maggiori possibilità d'intervento. Per esempio, nelle spese per il mantenimento dei trasporti si può scegliere di tagliare i fondi per la manutenzione delle strade. Con i tempi che corrono e la mancanza di fondi che assilla le amministrazioni di tutte le città è positivo poter scegliere dove tagliare i fondi, per far quadrare il bilancio. Il pericolo è il degrado della città, la fuga degli abitanti e la trasformazione della vostra amata capitale in una "Ghost Town". L'aspetto economico è molto importante in *SC 2000*. Lo era anche per il primo *Sim City*, ma questa volta le variabili su cui intervenire sono maggiori e consentono di scegliere la strategia migliore. Un altro consiglio è utilizzare il tool che vi dà un rapporto sullo stato dell'edificio o del territorio che state analizzando. È un vero peccato che *SC2000* abbia così pochi scenari e così strani. La complessità del gioco infatti, consentirebbe di riprodurre una città vera con i suoi problemi. Anzi, se volete potete farlo anche voi. Scegliete una città a piacere, studiatene la planimetria, createla con l'editor e iniziate a svilupparla. Poi potreste inviarla in redazione oppure su BBK. In questo modo sarebbe possibile creare un database di città e potrete dare una dimostrazione delle vostre abilità di sindaco. È sperabile che riusciate a fare un lavoro migliore di quello svolto ultimamente dai "colleghi" in Italia. Mi ricordo che, quando uscì il primo *Sim City* fu definito il simulatore di Pillitteri, solo perché il "Pilli" era il sindaco di Milano. Ma *Sim City* non poteva essere chiamato in quel modo perché mancava di un'opzione fondamentale, tanto cara agli amministratori di quel periodo. *Sim City 2000* mette a disposizione del sindaco maggiori strumenti di valutazione e di intervento e potrebbe farvi vivere, almeno in un computer, nella città ideale, sempre che non vi siate dimostrati troppo avidi e non puntiate esclusivamente alle entrate. Sappiate che *Sim City 2000* permette anche questo. Attenzione, però, il suo giudizio finale sarà senza appello.

Alberto Rossetti

A sinistra: **Quando i conti sono in rosso si può chiedere un prestito. Il budget annuale è controllato da una serie di voci. Il punto di domanda serve per chiedere un consiglio all'esperto. *In alto:* la finestra dei paesi confinanti e per conoscere la dimensione della propria città.**

Con le informazione sullo stadio si hanno dei dati sull'affluenza e la serie della squadra locale.

Un'area industriale in fase di sviluppo. Il ponte sospeso porta i cittadini alla zona residenziale.

DA SIM CITY A SIM CITY 2000

Se avete delle vecchie città, costruite con il primo *Sim City*, andate a recuperarle. Infatti, una delle caratteristiche più interessanti è la possibilità di giocare con il nuovo sistema gli scenari o le città create con il vecchio programma. In pratica, il gioco converte la mappa della città bidimensionale a 16 colori in quella 3D a 256 colori di *Sim City 2000*. Come vedete dagli esempi la conversione è ottima. In alto uno degli scenari (Rio) inclusi in *Sim City*. In basso uno creato dal nulla. Il risultato è sicuramente ottimo e vi consente di rigiocare con le nuove opzioni le vostre città preferite.

La centrale idroelettica non inquina ma produce poca energia e richiede molti soldi per essere istallata.

CATACLISMI E CALAMITA'

In *Sim City 2000* l'opzione disasters è, in pratica, un gioco nel gioco. Se selezionate uno dei cataclismi oppure se questi compaiono minacciosi sulla vostra amata città, non dovete stare più fermi ad aspettare che passi la sventura prima di ricominciare a costruire. A seconda della calamità dovete inviare sul luogo polizia, vigili del fuoco o guardia nazionale (se volete essere dei bravi sindaci dovete essere pronti anche a reprimere). Comunque questi sono i problemi che potranno distruggere la comunità.

LA STORIA

Il nuovo Sim City fa i conti con la storia. La simulazione può essere iniziata ai primi del 900 oppure ai primi del 2000. A seconda del periodo storico scelto si avranno a disposizioni diverse tecnologie e invenzioni che verranno annunciate automaticamente sul giornale se è attivata l'opzione extra nel menu.

ANNO	ENERGIA	INVENZIONI
1900	CARBONE	
	IDROELETTRICA	
	PETROLIO	
1910		METROPOLITANA
1920		AUTOBUS E AUTORIMESSE
1930		AUTOSTRADE
1935		DEPURATORI IDRICI
1950	GAS	
1955	NUCLEARE	
1980	VENTO	
1990	SOLARE	CENT. DESALINIZZAZIONE ACQUA
2000		ARCOLOGIES
2020	MICROONDE	
2050	FUSIONE	

I due palazzi a sinistra sono abbandonati. La chiesa invece è unodei palazzi che viene costruiti per primo.

Polizia e vigili del fuoco. Presto i cittadini chiederanno le due centrali.

Genere Sim-toy
Casa Maxis
Sviluppatore Interno

- Talmente tanti particolari che sembra di giocare con il Lego
- Possibilità di controllo
- Possibilità di pianificare il budget

- Sonoro deludente

Versione MAC

Il gioco gira su tutti i Mac con monitor a 256 colori, dal PowerBook 160 in su. Sono richiesti 4 MB di ram e un hard disk. Su un LC con 6 mega di RAM il gioco è un po' lento, soprattutto se si ruota la mappa o si agisce di zoom . Gli effetti sonori non sono un granché e sono più di accompagnamento alle varie azioni. Per esempio, se si aumentano le tasse, sentirete un coro di disapprovazione, mentre se si installa un parco o altri divertimenti avrete un applauso e grida di approvazione. Divertente la musica di sottofondo. Molto comodo è l'aiuto in linea.

Altre versioni

La prima sarà sicuramente quella per PC, mentre non è esclusa quella per 3DO. Inoltre dovrebbe essere possibile una versione multiutente che consenta di giocare collegando più computer, con ognuno che gestisce una città confinante.

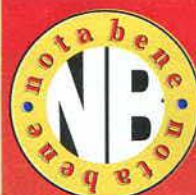
K VOTO

950 MAC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Riuscire a migliorare un classico come *Sim City* non era facile. Il sospetto che volessero sfruttare il filone inventato quattro anni fa era alto. Ma la pubblicazione di *Sim City 2000* ha fugato ogni dubbio: Wright e soci lavoravano a un progetto e i vari giochi servivano a sperimentare nuove caratteristiche. *SIM CITY 2000* diventa di diritto il miglior esempio di cosa voglia dire apprendere giocando. La simulazione è studiata in tutti i particolari e riuscire a scoprire i meccanismi che vi consentono di gestire una megalopoli da 100000 abitanti con il municipio e la caserma dei soldati dà delle belle soddisfazioni. Ora aspettiamo che questo modello venga applicato a simulazioni più complesse, magari realizzando un progetto che consenta di giocare in rete, computer contro computer, come se si fosse dei sindaci di agglomerati urbani confinanti.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Gli amanti del genere hanno a disposizione un'ampia scelta di titoli. Tutti quella della serie *Sim* della Maxis e naturalmente il giapponese *A-Train*. Quest'ultimo sembra essere il prodotto che ha influenzato maggiormente *SC2000* soprattutto per il tipo di grafica utilizzata. Il vecchio *SC* è destinato a essere accantonato definitivamente.

BENEA
A STE

Dopo *Lure of the Temptress* la Revolution pubblica sotto l'etichetta Virgin il secondo titolo della sua serie *Virtual Theatre*, appoggiandosi questa volta alle tetre atmosfere del genere cyberpunk/dark future e al talento visivo di Dave "Watchmen" Gibbons.

Uno dei fondamenti della letteratura cyberpunk sono gli androidi. Qui Robert si imbatte in un laboratorio specializzato...

Beneath a Steel Sky è stato uno dei titoli più attesi di questa stagione, e per numerose ragioni. La principale è stata probabilmente la partecipazione al progetto del famoso disegnatore e illustratore Dave Gibbons, nel ruolo di *visualist* e disegnatore dei fondali.

Molte anteprime e "sneak preview" hanno anticipato l'uscita del nuovo titolo Revolution, e tutte mostravano magnifici paesaggi urbano/tecnologico/decadenti, sullo sfondo dei quali si muoveva un protagonista intabarrato in un impermeabilone alla Harrison Ford in *Blade Runner*.

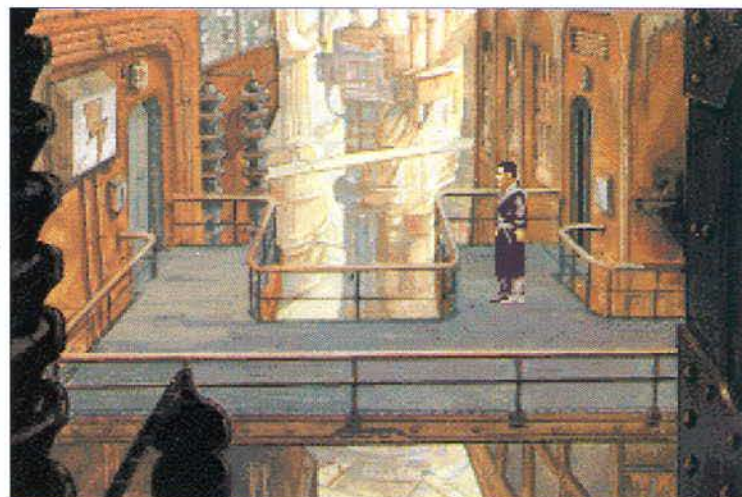
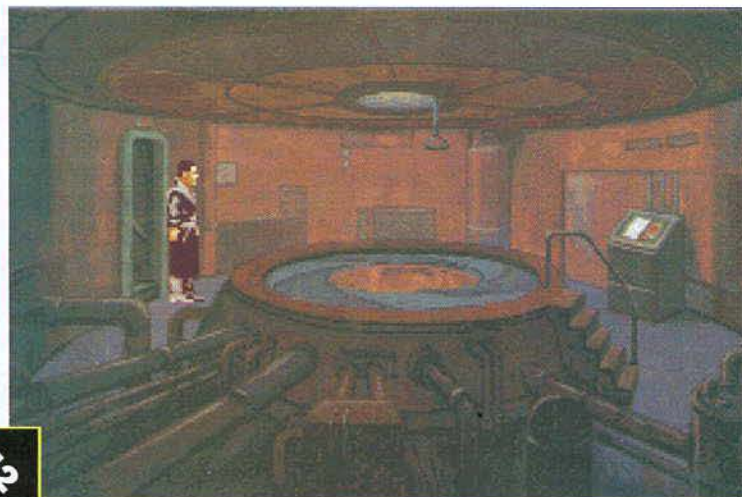
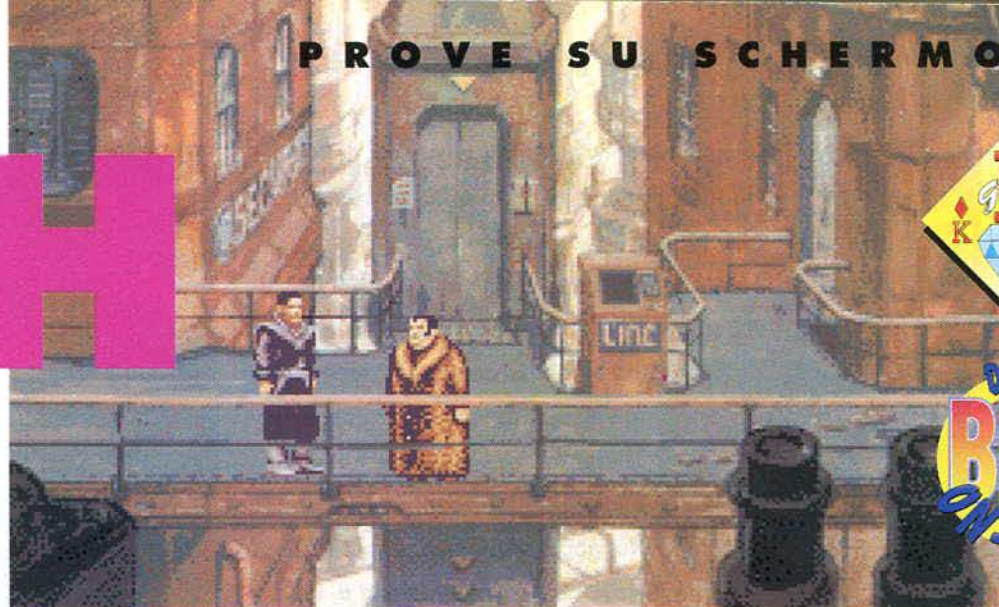
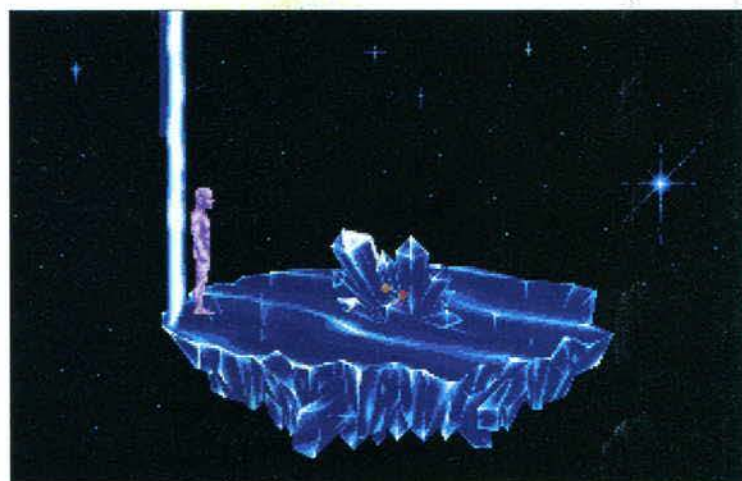
Queste immagini erano state sufficienti per fare venire l'acquolina in bocca a molti appassionati, e tutti erano curiosi di vedere, al di là dell'avventura in sé, quali altre meraviglie Gibbons avrebbe tirato fuori dal cilindro della sua matita.

In questo gioco è stata mantenuta la possibilità di morire in seguito ad azioni stupide o illogiche, ma ora il giocatore non deve più temere di trovarsi in un vicolo cieco

Inoltre, *Beneath a Steel Sky* rappresenta per la Revolution la seconda prova del sistema *Virtual Theatre*, un "motore" per avventure grafico/testuali che alla sua prima uscita aveva suscitato lodi e critiche in egual misura. La forza del *VT* è quella di ricreare un ambiente di gioco realistico, dove personaggi e oggetti non esistono solo in funzione del nostro protagonista. In particolare, i personaggi conducono vite indipendenti e compiono azioni sullo schermo anche senza il nostro intervento.

Naturalmente ci si attendeva che l'esperienza del primo titolo avrebbe eliminato i difetti e aumentato le lodi. Infine, ma questo può dipendere anche da certi gusti letterari di chi scrive, *Beneath a Steel Sky* è la prima avventura in stile Sierra/LucasArts ad essere ambientata in un mondo cyberpunk (essendo *Bloodnet* della MicroProse ancora in là da venire). Sebbene questo genere fantascientifico stia ultimamente invadendo gli schermi delle nostre macchine-gioco (capitanato dal glorioso *Syndicate*), era dai tempi del leggendario *Rise of the Dragon* della Dynamix che noi, Rick Deckart da mouse e tastiera, non avevamo la possibilità di indagare per vicoli bui e decadenti e di avvelenarci i polmoni con i fumi di mille raffinerie!

TRA POCO, POCO TEMPO, IN UN LUOGO VICINO VICINO...

Beneath a Steel Sky è ambientato in un anno

T H
E L

Uno dei terminali di LINC, dal quale si può accedere al notiziario, alla guida turistica e ai sistemi di sicurezza. Per entrare nel cyberspazio, però, occorre un'interfaccia apposita.

Nel cyberspazio file e programmi sono rappresentati simbolicamente. Un documento in codice potrebbe essere una bottiglia, un decrittatore un cavatappi...

qualsiasi del futuro del nostro pianeta. Un gigantesco "sprawl" urbano copre buona parte della superficie di una terra imprecisata (ma numerosi indizi presenti sia nel fumetto pubblicato su *K* sia nel gioco possono aiutarvi a capire in quale continente ci troviamo). Gigantesche torri d'acciaio svettano per centinaia di metri nel cielo annerito dallo smog e dagli scarichi industriali, collegate da sopraelevate e passerelle traballanti. La popolazione è divisa in classi, dagli operai ai ricchi nullafacenti, e ogni classe ha accesso a settori diversi della città. I più miseri sono confinati ai livelli superiori, dove si trova la maggior parte delle industrie e delle raffinerie (e dove l'inquinamento è più elevato), mentre scendendo di livello la città diventa sempre più a misura d'uomo. Al primo livello ci sono parchi e giardini, e le raffinate abitazioni dei più ricchi. Le piante della città, però, sono quasi tutte di plastica, a causa della scarsa luce solare che riesce a filtrare tra lo smog e le torri.

Il grande complesso cittadino è governato da un Concilio a sua volta assistito da un supercomputer, chiamato LINC. Quest'ultimo è il cervello della rete informatica che collega ogni punto della città, e sovrintende alle numerosissime operazioni di pubblica amministrazione, informazione, sicurezza e così vi[illegible] e lecito aspettarsi, all'inizio dell'avventura si scopre che LINC sta lentamente diventando qualcosa di più di un umile strumento del Concilio, il quale ormai da diverso tempo è poco più di un burattino agli ordini dell'inquietante Intelligenza Artificiale.

La grande città è economicamente in guerra con un altro gigantesco *sprawl*, chiamato Hobart. Se conoscete l'ambientazione cyberpunk saprete che tra le espressioni "economicamente in guerra" e "in guerra" c'è ben poca differenza. Infiltrazioni di spie e sabotatori, attentati e altri colpi bassi sono all'ordine del giorno e ciò, oltre a creare una situazione di perenne tensione, fornisce alle forze di sicurezza la scusa per stringere sempre di più la morsa del loro controllo sui cittadini.

La fantasia visiva di Gibbons si esprime al meglio in queste grandi immagini di allucinanti paesaggi urbani.

Tra le due città c'è una regione desertica chiamata il "Gap", una parola che potremmo tradurre con "Spazio Vuoto" o "Interruzione". Il Gap è un'ampia area del continente non ancora urbanizzata. Per la maggior parte è desertica, ma alcune specie di piante e animali sono riuscite a trovare i mezzi per sopravvivere anche in condizioni tanto difficili, e a loro volta forniscono sostentamento agli sparuti gruppi di umani che, per nascita o diserzione, conducono le loro esistenze al di fuori delle megalopoli. È proprio da questo territorio, primitivo ma libero, che viene il nostro protagonista, Robert... Il resto potrete leggerlo nel fumetto!

PUNTARE, CLICCARE, AZIONE!

Beneath a Steel Sky è una classica avventura nel

Qualcosa di oscuro e pericoloso si nasconde negli abissi inesplorati della città, ma non è il caso di saltare giù da qui.

Venghino, siore e siori! Il luna park delle avventure grafiche animate offre attrazioni per tutti i gusti! Praticamente ogni genere letterario è stato sfruttato fino all'osso dai creativi delle varie Sierra, LucasArts, Microprose e via dicendo (con l'eccezione delle poesie di Eugenio Montale), e scegliere un titolo è veramente questione di preferenze.

Noi abbiamo un debole per *Fate of Atlantis* e *Monkey Island II*, ma se di *Beneath a Steel Sky* vi attira l'ambientazione, allora potreste aspettare l'imminente *Bloodnet* della MicroProse (inizialmente solo su CD). E c'è anche un certo *Syndicate* dietro l'angolo...

Uno dei grandi reattori nucleari che forniscono energia alla città. Sopravvivenza senza tuta: 2 secondi.

Una scena d'insieme, con numerosi personaggi sullo schermo. Ogni personaggio conduce le proprie attività senza il nostro intervento.

più perfetto stile Sierra/LucasArts. Non ci si trova di fronte, quindi, a un programma rivoluzionario. Ma, come era lecito attendersi da un gioco che percorre sentieri già battuti, i programmatori hanno profuso non pochi sforzi affinché fosse "evoluzionario".

L'interfaccia utente ha oggi raggiunto la perfezione, e dubito che possa essere ulteriormente migliorata (se non con un completo *redesign* che includa le novità viste in *Return to Zork*). La schermata di gioco occupa l'intero schermo, mentre l'inventario degli oggetti trasportati appare nella parte superiore, semplicemente avvicinando il puntatore del mouse al bordo. Muovendo il puntatore sullo schermo ci si accorge che il nome degli "oggetti notevoli" appare accanto a essi quando vengono indicati. Cliccando il pulsante sinistro gli oggetti vengono esaminati, mentre con il destro è possibile interagire con essi (raccoglierli, manipolarli e così via). Il programma prevede per ogni oggetto una sola azione, quindi una tessera verrà raccolta, una porta aperta e il volantino di una valvola ruotato. Per utilizzare un oggetto dell'inventario, basta cliccare sull'oggetto stesso e quindi sulla parte dello schermo sulla quale si vuole interagire. Il tutto è semplice, comodo e funzionale.

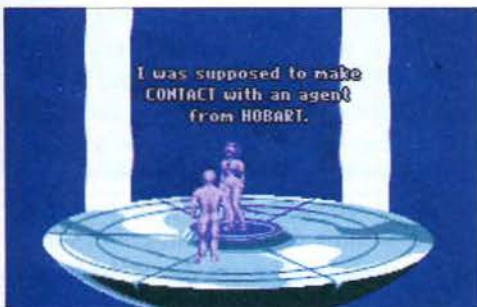
Durante il gioco si incontrano numerosi personaggi. Cliccando su di essi si inizia una conversazione basata su una scelta di frasi standard, proposte dal programma. Queste conversazioni sono indispensabili per terminare il gioco e spesso anche molto divertenti (sebbene, a mio giudizio, non raggiungano la brillantezza dei dialoghi di *Monkey Island* e *Indiana Jones*). A dire il vero, lo scambio di battute è alquanto pilotato, dal momento che è quasi sempre possibile esaurire tutte le frasi a disposizione senza essere angustiati dalla paura di sbagliare. Questi dialoghi sono in realtà un modo gratuito per raccogliere indizi e spesso rappresentano un momento di gratificazione, dal momento che molti nascono in seguito alla risoluzione di problemi e rompicapo. Ogni volta che si ricarica una posizione salvata del gioco, però, è importante ricordare di ripetere tutte le conversazioni fatte dal momento in cui si è salvato a quello in cui si è deciso di ricominciare. Questo perché gli indizi forniti dalle conversazioni fanno scattare avvenimenti interni del gioco, che altrimenti non accadrebbero (per esempio, se non avete parlato prima con il giardiniere, il poliziotto non vi dirà che è suo fratello)

Sempre sul fronte delle innovazioni, alla Revolution hanno scelto di non affidarsi al ridimensionamento dinamico degli sprite per creare gli effetti di avvicinamento/allontanamento dal punto di vista, ma di disegnare manualmente sprite di dimensioni diverse. Ciò perché il computer, quando varia le dimensioni di uno sprite, non ha il "senso artistico" necessario per mantenere i dettagli fondamentali escludendo quelli secondari, e può accadere che i primi scompaiano a favore dei secondi. Rispetto a *Lure of the Temptress*, la sceneggiatura di *Beneath a Steel Sky* è stata maggiormente curata, con particolare attenzione per la difficoltà dei rompicapo. In questo nuovo gioco è stata mantenuta la possibilità di morire in seguito ad azioni stupide o illogiche (tipo entrare in un reattore nucleare senza protezione), ma ora il giocatore non deve più temere di trovarsi in un vicolo cieco (possibilità infaustamente presente in, per fare un esempio, *The Dagger of Amon-Ra*, dove alcuni avvenimenti accadevano solo in certi luoghi e in ore prestabilite, e se il giocatore non era presente erano dolori).

In ogni momento dell'avventura è sempre possibile trovare il bandolo della matassa e proseguire, senza patemi d'animo per un'azione

Questo club privato è stato ricavato da un'altra stazione abbandonata della metropolitana. Strani frequentatori.

Il proprietario di questa agenzia viaggi è sempre pronto ad ascoltare le neccessità del cliente e a farsi in quattro per accontentarlo...

Una delle stazioni abbandonate della vecchia metropolitana, oggi utilizzata come deposito. Questo è uno degli indizi che possono farvi capire che continente ci troviamo.

"Aiutami, Obi-Wan Kenobi, sei la mia unica speranza..." Robert intercetta accidentalmente un messaggio destinato a qualcun'altro...

Una zona residenziale del livello di mezzo. Niente di eccezionale (le piante sono di plastica), ma sempre meglio dello smog dell'ultimo livello.

sbagliata o un oggetto dimenticato in una sezione precedente del gioco.

GIU' NEL CYBERSPAZIO

Sebbene l'ambientazione di *Beneath a Steel Sky* ricordi più *1984* che *Blade Runner*, il fattore tecnologico gioca una parte molto importante nel gioco. Il nostro inseparabile compagno di avventura è un robottino, Joey, la cui mente al silicio è racchiusa in una scheda madre con interfaccia universale. Questo significa che Joey può essere collegato con una discreta varietà di meccanismi robotizzati, acquisendo di volta in volta varie forme e capacità. Inoltre Joey è la soluzione a molti dei problemi che si incontrano durante l'avventura, sempre che Robert riesca a mettere insieme gli indizi necessari per permettergli di agire nel modo giusto.

Un secondo aspetto fortemente fantascientifico è la presenza del cyberspazio - pressoché inevitabile in un gioco cyberpunk. Il cyberspazio (lo spieghiamo per i due o tre fedeli lettori che ancora non lo sanno) è la rappresentazione virtuale della matrice formata dalla rete informatica e dai dati che si trovano al suo interno. Connettendosi alla rete con particolari interfacce, si ricevono impulsi sensoriali che permetto al cervello di "vedere" luoghi e dati della rete stessa. Viaggiare nel cyberspazio non è pericoloso, sempre che non si tenti qualcosa di proibito tipo "hackerare" una banca dati riservata. In questo caso non è improbabile che un programma di difesa "Black I.C.E." risalga lungo la connessione e vi frigga il cervello... ma questi sono rischi normali per il nostro protagonista.

LUCI E OMBRE

Come abbiamo detto, uno dei punti di "forza annunciata" del gioco era la fantasia grafica di Gibbons. Alla prova dei fatti, essa si è rivelata un mix di gratificazione e delusione. Non perché le schermate siano brutte: al contrario, la grafica del gioco rivaleggia con le migliori produzioni Sierra/LucasArts (con l'esclusione dell'attualmente irraggiungibile *Day of the Tentacle*). Più semplicemente, non dappertutto traspare il genio di Gibbons. Mentre i panorami della città sono spettacolari e suggestivi, molte delle *location* del gioco sono abbastanza comuni. In alcuni punti, addirittura, non sembra nemmeno di trovarsi in un'ambientazione fantascientifica.

Cliccando il pulsante sinistro gli oggetti vengono esaminati, mentre con il destro è possibile interagire con essi (raccoglierli, manipolarli e così via). Il programma prevede per ogni oggetto una sola azione

Fattori innegabilmente positivi sono una trama curata e coinvolgente, che "tira" tutta l'avventura, e la ricchezza delle animazioni. Per quasi tutti i gesti del nostro personaggio è stata prevista un'animazione diversa e questo contribuisce molto alla sensazione di realismo trasmessa dal gioco. Il sistema *Virtual Theatre* funziona ma fino a un certo punto. I personaggi incontrati vivono sì una vita indipendente, ma questa consiste soprattutto nel ripetere meccanicamente una serie di azioni pre-programmate, e solo una volta nel gioco mi è capitato di assistere a una conversazione autonoma tra due personaggi. Gli enigmi non sono molto complessi, e questo fatto contribuisce a rendere il gioco un po' corto. Un paio di problemi sono però assolutamente illogici, e se uno di essi è solo un "bug" nella trama (un personaggio lascia un oggetto importante in un posto assurdo) un altro è probabile che vi tenga impegnati per un po' (ma magari sono io che avevo mal di testa). La nostra hot line è comunque sempre al venerdì, dalle 6 alle 7...

Vincenzo Beretta

Genere Avventura
Casa Virgin
Sviluppatore Revolution

- Interfaccia utente funzionale
- Trama coinvolgente con un finale azzeccato

- Poco innovativo
- Gibbons avrebbe potuto fare qualcosa di più...

Versione PC

Beneath a Steel Sky richiede almeno un processore 386SX a 16MHz. L'installazione è obbligatoria, e lo spazio occupato su hard disk è meno di 9Mb. Supporta tutte le schede sonore più diffuse, sebbene la qualità del sonoro Ad Lib/SoundBlaster sia davvero bassa. Peccato, perché le musiche non sono male.

Versione Amiga

Per il momento il gioco non supporta direttamente il chipset AGA, anche se una versione per 1200 e 4000 è nei piani della Revolution. Purtroppo l'installazione su hard disk si fa desiderare, anche se per avvalersene è necessario 1 mega e mezzo di RAM.

Beneath a Steel Sky è indubbiamente un grosso passo avanti rispetto a *Lure of the Temptress*, sebbene non possa definirsi la nuova pietra di paragone nel settore delle avventure grafiche animate. Il programma non ha difetti particolari, ma questa è anche la prova che l'attuale sistema di gioco ha raggiunto il massimo della raffinatezza, e che è ora di proporre qualcosa di nuovo.
D'altro canto, si tratta di un ottimo sistema per creare un'avventura, e la trama di *Beneath a Steel Sky* è davvero coinvolgente - almeno quanto quella di *Fate of Atlantis*. Sembra uno dei vecchi *Urania* della gestione Fruttero & Lucentini, e vi assicuro che nei miei personali metri di giudizio non ci sono molti complimenti più grandi per un racconto di fantascienza. Il gioco in sé è un po' breve, e Gibbons avrebbe potuto spremersi maggiormente per quanto riguarda l'inventiva grafica, ma *Beneath a Steel Sky* ci è comunque piaciuto. Adesso attendiamo la Revolution alla prova del terzo titolo.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Gioco K

THE HAN

Più di un anno fa usciva *The Legend of Kyrandia*, il primo episodio della serie fantasy Fables & Fiends. Relegato il primo tentativo nel girone della normalità a causa degli enigmi troppo semplici e della trama abbastanza scontata, i Westwood Studios ci riprovano con quello che a ragione possiamo definire Fables & Fiends II: La Vendetta!

E proprio di vendetta si tratta in quanto *The Hand of Fate* (*THOF* per gli amici) fa dimenticare i giudizi mediocri e la mancanza di elementi innovativi del predecessore. Non che ci siano novità entusiasmanti - solo piccoli ma indovinati cambiamenti - ma la trama divertente e lineare e gli enigmi di media difficoltà rendono *THOF* una delle più belle avventure uscite nel 1993 (e non manca nemmeno molto alla fine dell'anno).

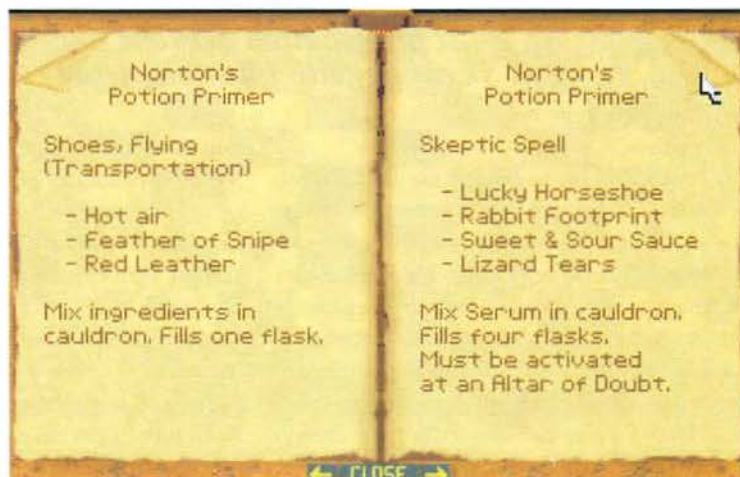
Se *The Legend of Kyrandia* può essere considerato il capitolo introduttivo della serie, *THOF* rappresenta il prodotto giunto a completa maturazione, ottenuto da uno splendido cocktail di grafica, sonoro e semplicità narrativa. Finalmente un'avventura in cui i programmatori hanno realmente fatto tesoro dei precedenti errori per riuscire a produrre un gioco più appassionante, divertente e intuitivo. In *THOF* tutto è semplice: lo è la storia non appesantita da un testo inutile e l'interfaccia davvero immediata; credetemi: è facile farsi incantare da questo piccolo capolavoro (che difficilmente abbandonerete averlo risolto).

La storia - un'avventura di genere fantasy - ha ben poco a che vedere con il precedente gioco della serie anche se si svolge nello stesso regno. La magica terra di Kyrandia sta lentamente scomparendo, roccia dopo roccia, albero dopo albero. Per far fronte alla situazione viene indetto un raduno di maghi, che presto scoprono l'incantesimo in grado di fermare questa terribile forza distruttiva. Purtroppo per realizzarlo è necessario recuperare una pietra ancorina (nel senso che reca l'incisione di un'ancora) che si trova al centro della terra, alla cui volta parte la giovane maga Zanthia (e se pensate di averla già sentita nominare vi state quasi sicuramente confondendo con l'ultima nata in casa Citroen). È quindi con sommo disappunto che, rientrata nel suo laboratorio per preparare una pozione in grado di aprire il portale che dà accesso al centro della terra, Zanthia si accorge che il suo equipaggiamento, libro di magia compreso, è stato trafugato. Armata solo di un pentolone da campo e del suo vecchio libro di incantesimi (da cui sono anche state strappate delle pagine...) Zanthia decide comunque di partire per la missione. Ed è qui che, abbandonati i soliti panni di avventuriero bellicoso, il giocatore si ritrova a vestire quelli di un'intrepida e decisa eroina con tanto di abitino all'ultima moda e ammiccanti spacchi laterali. Essendo il regno di Kyrandia una terra fantastica e pericolosa, incontrerete i personaggi più strani e disparati (tutti caratteriz-

L'interfaccia di gioco è molto pratica e intuitiva: tutto è sempre in punta di mouse

In *THOF* si incontrano i personaggi più strani. Qui Zanthia offre il suo aiuto nientemeno che a un drago postino.

Le sorgenti di acqua sulfurea. Certo, è un bello spettacolo ma provate a immaginare la puzza!

Che bella scenetta idilliaca! Ma c'è ben altro da fare che stare ad ammirare il paesaggio.

Nel libro di incantesimi sono raccolte le modalità di preparazione di alcune pozioni.

OF FATE

zati egregiamente) e viaggerete attraverso luoghi fiabeschi ed estremamente improbabili. Ci sono, quindi, tutti gli ingredienti per rendere il viaggio divertente e movimentato quanto basta per non annoiare il giocatore che, anzi, troverà numerosi enigmi e situazioni comiche.

Lo schermo di gioco ricorda molto da vicino le avventure della Sierra e della MicroProse (*Return of the Phantom* e *Rex Nebular* per intenderci) con la solita finestra che domina la parte superiore dello schermo e l'inventario con le icone (solo tre se contiamo anche quella per accedere alle opzioni) che occupa lo spazio sottostante.

Le opzioni sono quelle classiche: salvataggio, recupero o cancellazione di una posizione di gioco (il cui numero è limitato dallo spazio disponibile su disco) e regolazioni varie (volume e velocità). Le due icone rimanenti consentono, invece di aprire il libro di magia dove si trovano gli utilissimi incantesimi (alcuni con effetti esilaranti) e di usare il calderone per prepararli.

L'inventario - che si trova al centro - è davvero funzionale: gli oggetti vengono sistemati su apposite mensole (ce ne sono quattro a disposizione) e se quelli interessati non sono visibili (vengono visualizzate solo due mensole per volta) è possibile farle scrollare verso l'alto tramite un'apposita ghiera. Niente più schermate separate per l'inventario o interminabili finestre da scorrere: una soluzione semplice ma efficace.

L'interfaccia di gioco è molto pratica e intuitiva: tutto è sempre a portata di mouse. In questo modo, per parlare con un personaggio o per esaminare un particolare basterà selezionarlo, mentre per usare un oggetto basterà prenderlo e posizionarlo nel punto desiderato. Se poi volete conoscere il pensiero di Zanthia (utile perché di tanto in tanto fornisce preziosi indizi) basta selezionare il personaggio e il gioco è fatto. Facile, vero?

La sequenza introduttiva è ben realizzata e chi possiede una scheda audio potrà anche gustarsi la calda voce del narratore (pronuncia ottima e comprensibilissima), mentre gli altri dovranno accontentarsi del semplice testo.

La grafica è eccellente e ricca di dettagli e l'animazione dei personaggi fluida e divertente. Il gesto stizzito di Zanthia che annoda la lingua a un mostro della palude o la gioia di uno spaventapasseri riportato in vita sono ricreati in maniera magistrale. Ottimo anche l'uso della prospettiva, resa ottimamente nelle schermate e migliorata dal corretto ridimensionamento del personaggio che diviene più piccolo man mano che si allontana dal giocatore. Anche l'abbinamento dei colori è stato studiato alla perfezione e nell'insieme *THOF* si rivela un buon prodotto, grazioso e riposante (anche se le schermate sono forse un po' troppo scure). Non solo bello da giocare quindi ma, in linea con le avventure di recente produzione, anche bello da vedere e, perché no, da ascoltare...

Il commento sonoro è certamente all'altezza anche se i vari interludi musicali sono legati in larga parte all'ambiente in cui ci si trova (interno/esterno, laboratorio/palude) piuttosto che all'azione che si svolge sullo schermo. Un vero peccato, se si pensa che un sonoro basato sul

EVOLUZIONE DELLA SPECIE

Ci sono due tipi distinti di avventure: quelle che inondano il giocatore con una marea di testo e centinaia di dettagli con cui si interagisce in maniera molto approfondita tramite decine di icone o addirittura con frasi complete e quelle che invece puntano all'immediatezza dotate di interfaccia intuitiva - se vogliamo più rudimentali (in queste avventure non possiamo guardare sotto un sasso o appendere un quadro alla rovescia per esempio) ma non per questo meno divertenti. L'interfaccia di *THOF* (insieme forse a quella di *Return of the Phantom*) è una delle meglio riuscite.

Tutte le azioni sono eseguibili con una o al massimo due pressioni del pulsante del mouse mentre per scorrere tutto l'inventario bastano due click. Si avverte una sorta di evoluzione che sta portando ad una specie di standardizzazione che, in capo a qualche anno, darà forse origine ad un'interfaccia definitiva per le avventure meno complesse.

Peccato che ci sia ancora molto da fare nel campo dell'interattività audio: gli interludi musicali sono legati agli ambienti (variano a seconda del luogo in cui ci si trova) e non direttamente al personaggio (a seconda delle azioni che compie). In pratica il suono marca a zona e non a uomo!

La questione è spinosa e di difficile soluzione ma con i recenti progressi non è escluso che si abbia un inaspettato miglioramento anche in questo campo.

Questo antipatico roditore ci impedisce di proseguire. Forse con l'aiuto di una pozione potremo togliercelo dai piedi.

Il regno di Kyrandia sta lentamente scomparendo! Tutti i maghi vengono mobilitati per trovare una soluzione al problema (no, non si tratta dell'esame di maturità).

Zanthia viene scelta per portare a termine la missione. Questa mano vivente che troveremo nel gioco non promette però nulla di buono. Vorrà aiutarci oppure no?

QUANDO L'AVVENTURA SI VESTE DI ROSA

Sicuramente più di qualche rude avventuriero si sarà stupito nel vedere che la protagonista di *THOF* è una leggiadra e simpatica fanciulla. Eppure nella storia delle avventure, tra la marea di personaggi maschili si trovano fulgidi esempi di parità videoludica che ci fanno riconciliare con la saggezza e apertura mentale di certi programmatori (e specialmente, con le rappresentanti del gentil sesso). Anche senza andare a ripescare vecchi giochi come *Ant Attack* e *Alter Ego* che permettevano di interpretare personaggi maschili e femminili e che comunque vere e proprie avventure non sono, in mezzo a cotanto maschilismo elettronico potremo citare esempi di parità in avventure sia testuali che grafiche.

Per quanto riguarda le prime, in *Leather Goddesses of Phobos* della Infocom veniva richiesto il sesso prima di iniziare a giocare (la storia e le battute cambiavano leggermente), mentre in *Plundered Hearts* - peraltro divertente e davvero giocabilissimo - non veniva nemmeno lasciata possibilità di scelta.

Tra le avventure grafiche al femminile ricordiamo invece la parte di *Leisure Suit Larry IV* in cui il giocatore interpreta Passionate Patty, *The Colonel's Bequest* (dove fa la sua comparsa l'intraprendente detective/giornalista Laura Bow) e *Laura Bow II: The Dagger of Amon Ra*, dove la nostra eroina è impegnata a risolvere un giallo in un museo.

E come dimenticare le mirabolanti avventure di Rosella in *King's Quest IV* e *King's Quest V* della Sierra?

La cosa che stupisce non è tanto che ci siano avventure "al femminile" (solitamente la trama non riflette comunque il sesso delle protagoniste) ma che ce ne siano così poche! Tra quelle citate più qualcuna che forse ci siamo scordati saranno circa una decina, una vera goccia microscopica nell'immenso mare delle avventure. È davvero un'ingiustizia voler vestire forzatamente in panni androgini qualsiasi eroe, sarebbe molto più corretto far scegliere il sesso del (o della) protagonista al giocatore (o alla giocatrice) - come avviene nella maggior parte dei GdR - magari diversificando alcune soluzioni agli enigmi all'interno del gioco in modo da riflettere la scelta iniziale. Giusto?

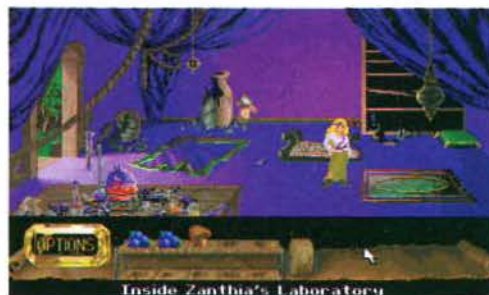
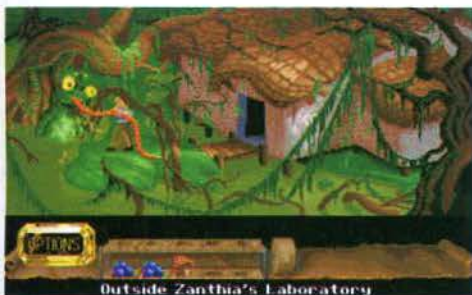
Le due guardie del castello sembrano incorruttibili (alla faccia di Tangentopoli) ma ci sarà pure una maniera per entrare...

Se cercate una bella avventura con un'interfaccia semplice da utilizzare adatta anche ai principianti non perdetevi *Return of the Phantom* della MicroProse. Se invece non volete abbandonare il genere fantasy e siete alla ricerca di una sfida più ardua provate *King's Quest VI* della Sierra oppure, se avete la fortuna di possedere un CD-ROM, *Return to Zork*, una vera delizia. A coloro che vogliono conoscere vita, morte e miracoli del regno di Kyrandia consigliamo il primo episodio della serie Fables & Fiends, *The Legend of Kyrandia* (anche se i due episodi sono totalmente indipendenti).

Nel caso che vi siate trovati a vostro agio nei panni della bella Zanthia potrete provare i vecchi ma ancora interessanti *King's Quest IV* e *V* (fantasy) o *Laura Bow II* (poliziesco).

personaggio può accentuare in maniera drastica certi avvenimenti rendendoli ancor più comici o drammatici (e se non mi credete, provate a vedervi Profondo Rosso o Suspiria senza colonna sonora). La musica comunque è varia e piacevole (l'inizio di un intermezzo ricorda addirittura l'attacco di "Su e Giù" dei Vernice) ed i numerosi effetti sonori destano la giusta dose di ilarità.

Gli enigmi in *THOF* sono numerosi e complessi; non che *The Legend of Kyrandia* fosse proprio un gioco da ragazzi ma sicuramente *THOF* è più difficile. Non lo consiglio quindi agli avventurieri alle prime armi (per loro l'ideale è farsi le ossa sul predecessore) ma a quelli di una certa esperienza: gli enigmi sono infatti di difficoltà media. Tornando a *THOF*, le soluzioni sono abbastanza logiche - ricordiamoci che ci troviamo in un reame fantasy in cui quasi tutto è permesso - ma non sempre immediate (da qui il bisogno di riflettere su certe situazioni). Anche nella preparazione di pozioni non sempre viene indicato chiaramente l'ingrediente da utilizzare, che deve essere scoperto con il ragionamento (ad esempio l'odore di uova marce non si trova, ma si ottiene usando una roccia sulfurea nella preparazione). E se per caso qualche ingrediente è sbagliato basta tirare la catena del paiolo per svuotarlo (proprio come se si trattasse di un w.c., divertentissimo) e riprovare! In *THOF* è difficile morire o trovarsi improvvisamente in un vicolo cieco perché si sono utilizzati in maniera errata certi oggetti, a meno che non si eseguano azioni veramente imprudenti. Il gioco è estremamente versatile e mette a disposizione più oggetti dello stesso tipo (le cipolle ricrescono, nello stesso posto si trovano diversi ferri di cavallo e così via). Se poi si rischia di lasciar cadere qualcosa in un punto critico dello schermo (sul fondo dove non è attivo il cursore ad esempio), questo "rimbalza" dolcemente andando a collocarsi in un punto

In THOF tutto è semplice: è semplice la storia non appesantita da testo inutile, è semplice l'interfaccia davvero immediata, è semplice farsi incantare da questo piccolo capolavoro

In alto a sinistra, non è proprio la giornata ideale per giocare. Un bel nodo alla lingua dovrebbe insegnare al mostro della palude a starsene al suo posto quando non è giornata.
In alto a destra, Zanthia nel suo laboratorio saccheggiato da misteriosi ladruncoli. La graziosa creaturina intenta a specchiarsi altri non è che Faun, il miglior amico di Zanthia.
A sinistra, ecco cosa succede a non usare il diserbante quando sono ancora piccole! Qualche mese e si stabiliscono nella palude a equo canone. E chi le manda piú via adesso?
In basso a sinistra, un rigoglioso orto con tanto di acqua corrente. Chissà se i prodotti della terra potranno essere utili?
In basso a destra, una macina è utile ma molto pericolosa. Mai gettarvi sotto oggetti che potrebbero rompersi.

Those are much too small to pick.

Genere: Avventura
Casa: Virgin
Sviluppatore: Westwood Studios

• Interfaccia semplicissima.
• Ottima gestione dell'inventario.
• Giocabilità e longevità elevate.

• Sonoro slegato dall'azione sullo schermo.
• Testo troppo contenuto.

Versione PC

***THOF* occupa circa 17,5 Mb su disco (ma tenete qualche Kb per le situazioni salvate) e può essere installato su computer dotati di processore 286 o superiore (sono comunque consigliate velocità minime di 20 MHz). Per poterlo giocare al meglio si consiglia però un 386 o un 486. La grafica è in VGA ed il gioco supporta schede audio Soundblaster, Soundblaster Pro, AdLib, Roland, Sound Canvas e compatibili oltre all'altoparlante interno (con cui ovviamente non potrete sentire i suoni digitalizzati). Il gioco necessita di poco meno di 640K di memoria (a seconda che si vogliano sentire i suoni digitalizzati oppure no) e il mouse è obbligatorio.**

Una gran bella avventura che vi terrà davanti al video per parecchio tempo. Siccome gli enigmi sono di una certa difficoltà, *THOF* non è consigliabile ai principianti ma agli avventurieri di media levatura (gli esperti potrebbero comunque giocarci per tenersi in forma, ne vale la pena!). L'interfaccia semplice ed intuitiva (una delle migliori sul mercato) e l'ottima grafica lo rendono un gioco piacevole e divertente pervaso da una costante vena d'umorismo. La curva di difficoltà è progressiva e permette di entrare subito nel cuore dell'avventura catturando immediatamente la curiosità e l'attenzione del giocatore. *THOF* non è mai frustrante ed è davvero molto difficile incappare in vicoli ciechi. In una parola, accattatevillo! Non ne rimarrete certo delusi.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto, ore, giorni, settimane, mesi, anni
5, 4, 3, 2, 1, 0

facilmente raggiungibile a testimonianza dell'estrema bontà dell'interfaccia, che non si lascia mettere in crisi tanto facilmente.

Il testo è davvero ridotto al minimo e non avrebbe certo guastato qualche riga di descrizione in più sugli oggetti trovati, in modo da avere qualche indizio sul loro utilizzo o sulla risoluzione dei problemi. Se non si sa come andare avanti, infatti, è possibile chiedere aiuto a qualche personaggio o far ragionare Zanthia, tenendo presente che non sempre le soluzioni proposte sono quelle giuste (si tratta di pareri o congetture e solo talvolta rappresentano la pista da seguire). Del resto, vi avevo detto che *THOF* non è poi così semplice da risolvere!

Anche il sottile umorismo che pervade l'avventura aiuta a renderla più piacevole: le battute sono carine, i dialoghi divertenti, le buffe espressioni e la mimica dei personaggi sono talvolta esilaranti e gli effetti sonori migliorano notevolmente l'atmosfera (quindi, se possibile, procuratevi una scheda audio). Non mancano spiritosi riferimenti ad altri giochi dei Westwood Studios quali *Lands of Lore*, *The Throne of Chaos* e *The Legend of Kyrandia*.

Insomma, un gioco da non perdere assolutamente, un'avventura divertente da giocare che potrà regalare numerose ore (se non giorni) di vero divertimento. Mai noioso, raramente frustrante, *THOF* è la degna conclusione di un processo di crescita e maturazione dei Westwood Studios e rappresenta il degno seguito di *The Legend of Kyrandia*. Insieme a *Return of the Phantom* è una delle più belle avventure di quest'anno, se escludiamo *Return to Zork* (quasi un pianeta a parte).

Di *Return of the Phantom* (forse uno dei titoli più simili a *THOF* con cui ha diversi punti in comune) avevano detto che se fosse stato più complesso avrebbe meritato un bel 930. In *THOF* e *Return of the Phantom* la grafica e le animazioni sono molto simili (tanto che *THOF* non sfigurerebbe nel catalogo della MicroProse) ma il primo è più difficile da risolvere - a tutto vantaggio della longevità - quindi arriva quasi a meritarsi il voto che per diversi motivi non avevamo dato al suo concorrente.

Per quanto riguarda il titolo di K-Parametro, *THOF* non può certo scalzare il neo-proclamato *Return to Zork* (sia per il rispetto che abbiamo per la risorta Infocom, sia perché si tratta della prima avventura che fa buon uso del CD-ROM) ma senza dubbio si attesta al secondo posto (diciamo alla pari con *Monkey Island 2*).

Se la serie Fables & Fiends continuerà a migliorare in qualità come ha fatto finora - il cambiamento dal primo al secondo titolo della serie è incredibile - non osiamo pensare a come potrà essere il terzo episodio (visto il successo che dovrebbe riscuotere *THOF*, non si farà attendere) e se fossimo nei panni del K-Parametro di quel mese correremmo subito a tapparci in casa!

Marco Andreoli

Che splendida barca! Come già ricordato, a Kyrandia potrà capitarvi di vedere di tutto, anche una barca trainata da pesci.

NOVITA'

VIA MONTEGANI, 11 A MILANO

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

TEL. (02) 8464960 r.a.
FAX. (02) 89502102

ORARIO APERTURA NEGOZIO
9.30 - 12.30
15.30 - 19.00
LUNEDI' MATTINA CHIUSO

KICKSTART 2.0

RISOLVI TUTTI I PROBLEMI DI COMPATIBILITA' PERMETTE DI SELEZIONARE TRAMITE MOUSE S/O 2.0 ED IL S/O1.3. NESSUNA SALDATURA SEMPLICE DA INSTALLARE MANUALE IN ITALIANO.

£. 69.000

KICKSTART 1.3

RISOLVI TUTTI I PROBLEMI DI COMPATIBILITA' PERMETTE DI SELEZIONARE TRAMITE MOUSE S/O 2.0 ED IL S/O1.3. NESSUNA SALDATURA SEMPLICE DA INSTALLARE MANUALE IN ITALIANO.

£. 75.000

KICKSTART 1.3 PER AMIGA 600

RISOLVI TUTTI I PROBLEMI DI COMPATIBILITA' PERMETTE DI SELEZIONARE TRAMITE MOUSE S/O 2.0 ED IL S/O1.3. NESSUNA SALDATURA SEMPLICE DA INSTALLARE MANUALE IN ITALIANO.

£. 79.000

ESPANSIONE DA 1MB PER A-600 ESPANDE A 2MB

£. 120.000

ESPANSIONE INTERNA 512KB ...... L. 79.000
ESPANSIONE INTERNA 1.5MB L.180.000
ESPANSIONE INTERNA 2MB L.250.000
ESPANSIONE 2/8MB A2000 .... L.280.000
ESPANSIONE EST A500 2MB L.290.000

£. 3.850.000

OCCASIONE

PC 80386SX-25
CABINET DESK
LED VELOCITA'
CHIAVE ACCESSO
2 MEGA RAM
HD40 MEGABYTE
DRIVE 1.4MBYTE
MONITOR VGA
TASTIERA 102
MANUALI DOS E WINDOWS

IVA COMPRESA
£. 1.090.000

AMIGA 1200 DYNAMITE CON IN OMAGGIO DELUXE PAINT IV (AGA) E DUE GIOCHI, SOFTWARE AMIGA DOS 3.0 IN ITALIANO 1MEGA ROM, 2B RAM ESP.A 10MB RISOLUZIONE 1280X512 A 256 COLORI

QUANTITA' LIMITATA £. 749.000

AMIGA 600 COMMODORE 1 MB.RAM CON IN OMAGGIO JOYSTICK

£.425.000

£. 680.000

AMIGA CD32 COMMODORE CON 100 GIOCHI IN OMAGGIO DISPONIBILI 30 TITOLI A CATALOGO.

L.349.000

HD40MEGABYTE PER AMIGA 1200 AMIGA 600 FACILE DA INSTALLARE DISPONIBILE ANCHE DA 80-120MB

L.69.000

SCHEDA AUDIO PER PC COMPATIBILE ADLIB E SOUND BLASTER CON REGOLAZIONE DEL VOLUME

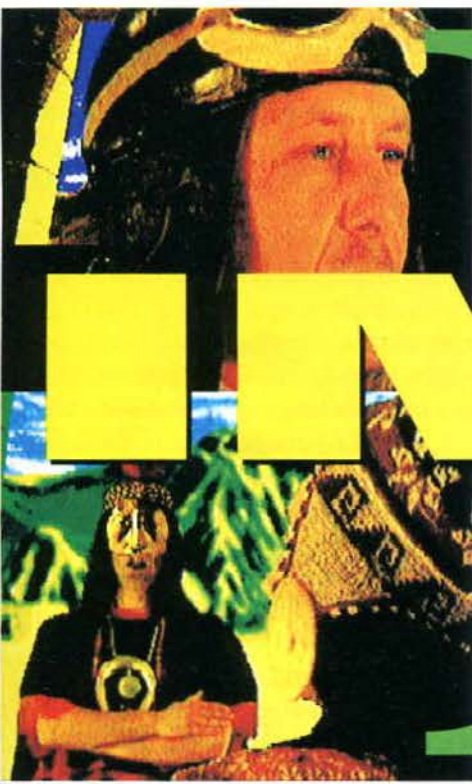
S-NES .... £. 299.000
GAME BOY .... £. 99.000
MEGA DRIVE .... £. 289.000

ORDINA DIRETTAMENTE TELEFONANDO AL (02)8464960 O TRAMITE FAX (02)89502102

GARANZIA DA UNO A TRE ANNI
I PREZZI SOPRA INDICATI SONO IVA INCLUSA
LABORATORIO TECNICO RIPARAZIONI PER COMMODORE PC E FAX
PAGAMENTI ANCHE A RATE

Incredibile !!!!

con una spesa di £.200.000 (tre giochi) hai diritto AL 10% DI SCONTO e alla tessera sconto B.C.S. annuale.

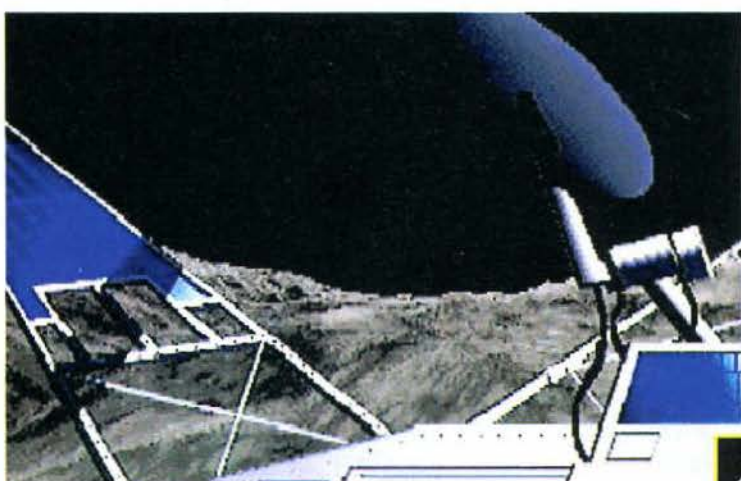
INCA II

Un cocktail di azione e strategia dalla Coktel Vision. I transalpini tornano alla carica della multimedialità con il seguito del titolo di ambientazione fanta-precolombiana che non riscosse il successo auspicato. Sarà questa la volta buona?

Eldorado ritorna sui nostri monitor. Non temano i dirigenti della Algida, non si tratta di un testimonial-game come Cool Spot, bensì della rivisitazione in chiave fantascientifica dei miti e delle leggende della civiltà incaica. Nel continuum narrativo con il primo episodio, Eldorado fu consacrato Grande Inca grazie alla riunificazione dei tre poteri nascosti nello spazio-tempo dall'Inca Huayana Capac. Un personaggio di grande carisma che seppe creare la federazione di Tahuantisuyu, ovvero dei "Quattro Quartieri dell'Impero", estesasi in breve tempo fino a raggiungere le dimensioni di impero intergalattico. Solo le "Terre Antiche", guidate da Aguirre il Conquistatore resistono all'afflato aggregativo. Un background che ricorda da vicino quello della gloriosa saga di Star Trek, soprattutto considerando il look vagamente klingoniano del temibile Aguirre.

I veri problemi iniziano con l'arrivo di un sinistro asteroide in prossimità dell'orbita terrestre, con un codazzo di catastrofi naturali e difficoltà di varia natura, soprattutto relative alle comunicazioni interplanetarie. Si impone la convocazione urgente di un

Il primo enigma da risolvere è piuttosto semplice, ma comunque il livello medio non aumenterà troppo.

Consiglio dei Saggi, al quale parteciperà anche il figlio di Eldorado, Atahualpa, impulsivo e irruente nonché assolutamente e innegabilmente antipatico. Indovinate chi dovremo impersonare nel gioco? Questo cialtrone arrogante e anche un po' incapace che vuole fare di testa sua, senza seguire i consigli del padre. Forse alla Coktel avrebbero preferito

Le sequenze cinematografiche propongono inquadrature molto spettacolari.

Rendering. Tridimensionale anche per i paesaggi, come se piovesse.

Piuttosto divertenti e varie le sezioni arcade, vero punto forte di Inca II.

che descrivessi il giovane ribelle, ma di buone speranze, che si scaglia contro l'immobilismo paterno, combattendo per una visione più moderna della politica imperiale. Per me resta comunque un cialtrone con un tono di voce monocorde, occhi vitrei e un'espressione da acciuga sotto sale, che con somma soddisfazione ho visto morire in un'esplosione dopo solo una mezz'oretta di gioco, salvo poi... no, non vorrei raccontarvi tutta la trama, sarebbe un peccato.

Le sequenze narrative, infatti, sono uno dei punti di forza di *Inca II*: ricche, articolate, con alti e bassi nella caratterizzazione dei personaggi (Aguirre sembra più un vaccaro rauco che un truce neo-conquistador) ma con una recitazione che resta nel complesso piuttosto convincente. Purtroppo per i dialoghi con inquadrature in primo piano è stata utilizzata la tecnica del full motion parziale; i personaggi mantengono fissa la parte superiore del volto, muovendo solo la bocca e la mascella. Personalmente avrei preferito rinunciare al full screen in favore di animazioni magari a un quarto di schermo ma meno "posticce". Gli attori, come ormai vuole la prassi, hanno recitato con il classico panno blu alle spalle, per vedersi in seguito ritagliati, ritoccati e inseriti in fondali sintetici creati ad hoc. Sono l'unico particolare realmente esistente del gioco, dal momento che i suggestivi paesaggi andini provengono da sorgenti frattali, le astronavi e le architetture sono state create da sofisticati software di rendering tridimensionale e gli oggetti sono stati spesso disegnati. La recitazione è tutta in inglese, per quanto riguarda il CD in prova, ma la CTO che distribuisce la Coktel ha annunciato, udite, udite, una traduzione in italiano. Uno sforzo economico notevole, per le già citate problematiche sollevate dal doppiaggio, che va lodato e che speriamo venga premiato da un buon successo di pubblico.

Il gioco vero e proprio è suddiviso in due parti principali, quella pseudo adventure e quella d'azione, che si integrano piuttosto bene, pur presentando una certa disparità qualitativa. I puzzle sono organizzati su una superficie piuttosto ridotta, talvolta addirittura in una schermata sola, più frequentemente in ambienti semplici che possono essere esplorati tramite effetti di scrolling o di zoom. Gli oggetti sono nella stragrande maggioranza dei casi "locali", ovvero vengono utilizzati nella soluzione di un solo rompicapo e solo raramente ne manterremo alcuni per locazioni successive. Non possono venire combinati tra di loro e non possono essere utilizzati nel modo sbagliato. Gli enigmi, di fatto, sono uno degli anelli deboli del software: scarsamente impegnativi e abbastanza inconcludenti, difficilmente vi impegneranno per più di qualche minuto. Una scelta, quella

MATA EL CONQUISTADOR

I nemici possono rivelarsi avversari piuttosto ostici in alcune occasioni di particolare affollamento. Uno dei segreti per sopravvivere è quello di scegliere l'arma più adatta alla bisogna nel minor tempo possibile.

1. CANNONE A ESPLOSIONE ATOMICA

Potenza: 50 Giga T al secondo

È l'arma disponibile di default e una tra le più efficaci nei "corpo a corpo" con i caccia. Purtroppo è soggetto a surriscaldamento e tenendo premuto il pulsante di fuoco troppo a lungo si verificano dei bloccaggi, che ci costringono a una breve ma pericolosa attesa per il raffreddamento. Raffiche brevi ma molto frequenti (circa 1 secondo di fuoco e mezzo di attesa) consentono di gestire l'arma al meglio delle sue possibilità.

2. MISSILE IA

Potenza: 100 Giga T

Un missile moderatamente intelligente che richiede un "lock" del bersaglio. Non funzionano a dovere sulle distanze medio lunghe e risultano veramente infallibili solo quando il bersaglio procede nella nostra stessa direzione e non si esibisce in bruschi cambiamenti di rotta.

Secondo la mia esperienza personale è meglio sfinire i caccia nemici con i normali cannoni e dare il colpo di grazia con il missile. In effetti non esiste un vero e proprio "fire & forget".

3. Siluro nucleare.

Potenza: 200 Giga T

Abbastanza potente ma poco versatile, è probabilmente l'arma meno utilizzabile. Il sistema di puntamento a cursore di mira è preciso ma assolutamente inadeguato per le situazioni di emergenza a causa della lentezza operativa. Non è consigliabile nemmeno per le grandi basi orbitali, a causa della potenza relativa limitata.

4. Bomba atomica

Potenza: 2600 Giga T

Se raggiunge il bersaglio è una garanzia di successo. L'ideale contro i bersagli molto voluminosi, con corazzatura poderosa e scarsa maneggevolezza. Non richiede una precisione totale ma è piuttosto facile mancare il bersaglio se si effettua un fuoco approssimativo. In alcune occasioni potrebbe essere più proficuo prendere qualche rischio in più per devastare i bersagli grossi piuttosto che morire per stillicidio di colpi dai caccia di passaggio.

Il ridotto numero di oggetti facilita notevolmente la soluzione degli enigmi.

Curati i particolari grazie a raffinate interpretazioni del texture mapping.

Genere Arcade adventure
Casa Coktel Vision
Sviluppatore M.D.O.

• Interessante integrazione tra generi diversi
• Grafica ottimamente realizzata
• Sonoro eccellente

• Longevità limitata
• Enigmi di soluzione troppo semplice
• Azione spesso interrotta

Versione PC

Disponibile nelle versioni su dischi o su CD-ROM, ci sentiamo in dovere di sconsigliare il supporto magnetico: un film interattivo senza le voci e parte delle animazioni perde una buona parte del suo appeal. Esiste un'opzione per l'installazione completa su disco rigido, per un totale di oltre 180 Mb. Non si può dire che alla Coktel manchino di sense of humour. 386 pompato, 2 Mb di RAM, SoundBlaster, CD-ROM a doppia velocità sono caldamente consigliati.

Versione MAC

Non è ancora approdata in redazione ma non ci esporremo troppo ipotizzando un sonoro migliore ed una grafica superiore in definizione rispetto a quella PC ma clamorosamente più lenta. Luci e ombre del QuickTime. Staremo a vedere.

K VOTO

883 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

***Inca II* è un gioco piuttosto contraddittorio, interessante per alcuni aspetti, pregevole nella realizzazione, ma "disturbato" da alcuni particolari che ne pregiudicano il completo successo, come ad esempio l'eccessiva semplicità degli enigmi da risolvere che per questo motivo vengono messi in secondo piano rispetto alle sezioni shoot'em'up. Un titolo all'insegna del compromesso, dell'integrazione, tra film e gioco, tra avventura e arcade, tra grafica sintetica e digitalizzata, tra SoundBlaster e CD. Interessante e per certi versi ardito, non è però annoverabile tra i massimi capolavori dell'arte videoludica, pur segnando un notevole progresso rispetto al suo predecessore. Forse *Inca III* sarà veramente imperdibile.**

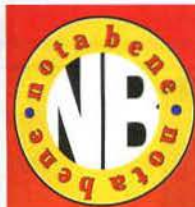
CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto, ore, giorni, settimane, mesi, anni

5 4 3 2 1 0

NB nota bene

***Inca II* prende spunto in primo luogo da *Inca* con cui mantiene una certa continuità sia a livello narrativo che strutturale, elaborando e approfondendo alcune tematiche. Il primo *Inca* era più una palestra per grafici e tecnici audio che un gioco effettivamente godibile, molto diverso da questo punto di vista rispetto al gioco recensito. Il risultato è senza dubbio più interagibile, pur senza ottenere la giocabilità di un *Rebel Assault* che potrebbe essere considerato l'attuale K-Parametro per i titoli multimediali. Rispetto al titolo della Lucas, peraltro, si può notare una trama più elaborata, una maggiore caratterizzazione dei personaggi e una migliore integrazione tra sonoro digitalizzato e sintetizzato.**

Doverosa citazione quella per *Wing Commander II* che sembra quasi fotocopiato nelle scene di combattimento spaziale: bitmap scalati e ruotati a velocità consolistiche, con un numero di frame superiore rispetto al classico della Origin.

della facilità, comprensibile se rapportata alla natura ibrida del gioco, ma dal mio punto di vista non del tutto condivisibile. Si è cercato di non creare troppi problemi agli smanettoni convinti che però si stanno dimostrando una categoria in via di estinzione, superati in numero e convinzione dai simulomani e dagli avventurieri, anche se a basso livello.

Di livello ben superiore il combattimento spaziale che non sfigura rispetto ai programmi più quotati. Anche in questo caso il denominatore comune è la versatilità. Potremmo ritrovarci alla guida del Tumi, il vascello sacro che i frequentatori del primo *Inca* già conoscono, alle cannoniere del vascello Trealberi, al controllo dell'affascinante e leggendario, ma piuttosto vetusto, Boomerang. Il meccanismo di combattimento è quello classico che prevede un puntatore controllato da joystick o mouse per il controllo di movimento e fuoco. Dual playfield con inquadratura sull'abitacolo e sul mondo esterno e una serie di gadget più o meno utili come indicatore di arma selezionata (con rotazioni tridimensionali degli ordigni), mappa del campo di battaglia a zoom variabile, stato del vascello, velocità, informazioni utili sul nemico (nome, distanza, stato, velocità). È possibile modificare un certo numero di parametri tramite il computer di bordo, tra cui l'angolo di rotazione massimo del vascello, l'inerzia alla rotazione e l'accelerazione. L'azione è spesso molto coinvolgente, frenetica, impegnativa, soprattutto nei livelli più avanzati. Le sessioni di semplice cannoneggiamento dalle torrette sono senza dubbio meno appassionanti ma costituiscono validi diversivi.

Sono da segnalare le temporanee interruzioni dell'azione in favore di temporanee inquadrature esterne per le scene più spettacolari: looping per finire in coda all'avversario, scontri con barriere, manovre ardite vengono seguite da vicino per qualche secondo. Non so fino a che punto apprezzare la trovata, scenografica senza ombra di dubbio, ma anche piuttosto turbativa del ritmo; talvolta al ritorno nell'abitacolo si è perso il filo e si impiega quel secondo di troppo a raccapezzarsi sulla situazione.

Non possiamo ancora gridare al capolavoro ma Inca II è un titolo che, tra luci e ombre, merita di essere visto e giocato

Belle anche le scene terrestri di combattimento nel treno, con cannoniere su ogni fianco; una fortezza su rotaia che presenta diverse analogie con i mitici bombardieri B17. Meno riusciti i rari combattimenti che rispecchiano quelle noiose sessioni di mira spicciola, nelle quali il nemico fa capolino per pochi istanti da dietro un rifugio pronto a colpirci se non lo faremo noi, già viste nel primo *Inca*. Per tirare le somme, non possiamo ancora gridare al capolavoro ma *Inca II* è un titolo che, tra luci e ombre, merita di essere visto e giocato. La longevità è discreta nonostante il sistema automatico di salvataggio a ogni livello terminato. Ottima la grafica, veloce soprattutto con un lettore CD-ROM da 300 Kb, eccellente il sonoro, che affianca audio CD, effetti campionati e voci FM nel migliore dei modi.

Alessandro Cattelan

VENDITA E ASSISTENZA:	**MILANO**	**VIA MECENATE 76/4**	**TEL.**	**02/58012050**
NEGOZI E SHOW ROOM:	**MILANO**	**VIA ILLIRICO 2**	**TEL.**	**02/70125167**
	BRESCIA	**MARCHENO V.T.**	**TEL.**	**030/8960207**
	ARCORE (MI)	**VIA CASATI 201**	**TEL.**	**039/614709**

CONTROLLER LOCAL BUS AT BUS CON CACHER
L. 315.000

CONTROLLER SCSI 2 EISA CON CACHE
L. 770.000

CONTROLLER AT BUS EISA CON CACHE
L. 410.000

ZYXEL
MODEM FAX SEGRETERIA ALTA VELOCITÀ 19.200 BAUD
Mod. U-1496E
£. 790.000

DISTRIBUTORE AUTORIZZATO

VELOCITÀ, AFFIDABILITÀ ESPANDIBILITÀ, CONVENIENZA

SCHEDE VIDEO LOCAL BUS CARDEX ACCELLERATE PER WINDOWS

ET4000/W32
1MB
L. 240.000

ET4000/W32i
2MB
L. 380.000

IL TUO COMPUTER E' A PORTATA DI MANO

IL TUO PC CERTIFICATO AI PREZZI DI UN PC DI IMPORTAZIONE

ED 386/SX - £. 1.490.000
40 MHz, 2 MB RAM, HD 130 MB, SVGA 1MB, FDD 1.44 MB, Tastiera, 2 Seriali, 1 Parallela, Monitor 14" a colori SVGA

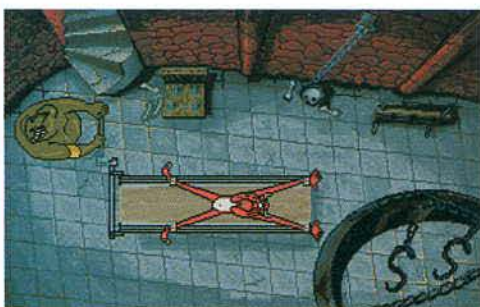
ED 386/DX - £. 1.840.000
40 MHz, 4 MB RAM, HD 170 MB, SVGA 1 MB, FDD 1.44 MB, Tastiera, 2 Seriali, 1 Parallela, Monitor 14" colori SVGA

ED 486/DX2 - £. 3.690.000
66 MHz VESA, 3 Slot Local Bus, 8 MB RAM, Controller L.B., HD 350 MB, SVGA 1 MB L.B., 2 Seriali, 1 Parallela, Tastiera, FDD 1.44 MB, Monitor 14" colori SVGA N.I. L.R.

In omaggio a tutte le configurazioni: DOS , NetWare Lite, Mouse, Copertina

LITIL DIVIL

"Povero Diavolo!"
E mai affermazione potrebbe essere più azzeccata per il protagonista di questo titolo targato Gremlin. Un diavolo, una miriade di situazioni da risolvere, e la sfortuna di essere stato prescelto per portare a termine una missione...

Se fallite la missione la fine che vi aspetta è decisamente dolorosa, il pancione lì in fondo ha un'intera sala delle torture a disposizione.

Ah Geppo, Geppo, dove sei?
Anche se non mi dovrei lasciar prendere da ricordi di virgulta memoria, l'associazione tra i due diavoli, Geppo, appunto, e questo Piccolo Divil di nome Mutt, mi sembra più che evidente. Non solo entrambi peccano in quella caratteristica che fa di un diavolo ordinario un ottimo diavolo, cioè la cattiveria, ma per entrambi sembra che la sfortuna non debba mai aver fine. Se nel caso di Geppo, il problema era l'impossibilità cronica di compiere una cattiva azione, con tutto quel che ne conseguiva nei confronti di Satana, per Mutt la cosa è leggermente diversa, ma non per questo meno complessa.

Per un evento quanto mai sfortunato, provate voi a prendere la pagliuzza più corta tra cento a disposizione, è stato scelto per addentrarsi nei meandri di un interminabile labirinto, con la missione di recuperare la Pizza Magica dell'Abbondanza. Ogni anno un diavolo deve avventurarsi in questa impresa, ogni anno viene scelto un diavolo a caso, ogni anno il diavolo prescelto per varcare i labirinti del caos non è più tornato. Tanto per far capire immediatamente come stanno le cose, a guardia della caverna che dà accesso al labirinto si trova un enorme Troll armato di clava che, provando un immenso piacere, colpisce tutti coloro che gli si avvicinano. Una volta superato il simpatico amicone verde Mutt potrà finalmente entrare nei labirinti del Caos, ed è qui che ha inizio il gioco vero e proprio.

La struttura del gioco ricorda da vicino un titolo ormai vecchio di qualche anno: *Heimdall*, il che non dovrebbe scandalizzare più di tanto, visto il tempo che *Litil Divil* ha impiegato prima di vedere la luce (se non sbaglio ne avevamo parlato già nel 1991!).

Litil Divil ha parecchie caratteristiche in grado di renderlo piacevole, soprattutto in alcune espressioni del personaggio

Il personaggio principale si muove in un ambiente che varia da stanze in 3D isometrico a lunghi corridoi con vista da dietro.

Nel labirinto principale Mutt può trovare oggetti da raccogliere, quali denaro, cibo e vite supplementari, ma anche spuntoni, ragni, fulmini, bocche che sputano fuoco oppure prigionieri poco propensi all'amicizia che gli sgancia-

Pur muovendosi in un ambiete ostile e pieno di minacciosi mostri, i sogni di Mutt si rivolgono a ben altri personaggi. Diamogli torto, dopo tanta fatica che almeno sognare in modo decente...

Nel negozio, se questo ambiente ameno può essere definito tale, sarà possibile acquistare il materiale utile per superare alcuni dei guardiani presenti nelle stanze del labirinto.

Sopra. Le situazioni pericolose per il nostro Mutt sono innumerevoli. In questo caso a messo il piede su un fulmine e l'esame a raggi-X cui viene sottoposto non avviene certamente con il suo assenso.
Destra. Il troll a guardia del ponte che dà accesso al labirinto del Caos non è poi così cattivo come sembra. Mutt, armato del suo fedele bastone dovrà semplicemente fare attenzione all'enorme clava di cui il simpaticone verde dispone, per il resto, farlo cadere dal ponte sfondando le corde di protezione sarà un "diabolico" scherzetto da ragazzi.

no dei diretti da dietro le sbarre, inutile dire che tutte queste cose avranno un effetto deleterio sulla già precaria salute del nostro eroe.

Come si diceva, le cose, e la prospettiva, cambiano quando si ha accesso alle numerose stanze che compongono il labirinto.

In ognuna di queste stanze si dovrà risolvere un rompicapo di diversa natura. In alcuni casi saranno necessari degli oggetti per poter risolvere la situazione, in altri casi sarà questione di abilità riuscire a sfuggire agli ameni abitanti del labirinto.

Alcuni degli oggetti necessari per progredire nel gioco sono disponibili presso i negozi, che sono quanto meno difficili da trovare. Giusto per fare qualche esempio, il ragno viene sconfitto acquistando una bomboletta di DDT che anche se è nocivo per l'ozono, risulta più che, utile per sconfiggere l'enorme aracnide.

Mentre per distruggere un enorme panzone, altro non occorre che un misero spillo.

Esistono inoltre alcuni posti in cui è possibile salvare la posizione acquisita, ma sono rari e, come nella maggior parte delle stanze di questo *Litil Divil*, piuttosto difficili da (ri)trovare. Nella confezione del gioco infatti, per rendere più facile la soluzione al giocatore, è stata inserita una folta schiera di mappe 'vergini' sulle quali è possibile segnare il tragitto percorso fino a quel momento e le stanze trovate.

Bisogna dire che *Litil Divil* ha parecchie caratteristiche in grado di renderlo piacevole, soprattutto in alcune espressioni del personaggio principale che, come sembra essere diventato di moda ultimamente, si spazientisce quando viene lasciato per troppo tempo in balia di sé stesso, per esempio si mette a leggere il giornale, oppure schiaccia un pisolino sognando bellezze in costume da bagno.

Tutto questo, però, non può certo sopperire ad alcune mancanze che sono basilari.

Il gioco sembra effettivamente segnare il passo degli anni, non è un titolo in grado di ritagliarsi una sua nicchia se presentato nel 1994. Non che il quadro completo sia un orrore, questo no, e le sezioni di cerca e risolvi forse hanno ancora numerosi proseliti, ma sicuramente ci si aspettava di più dal punto di vista grafico e di quello della giocabilità.

Litil Divil si rivela quindi un titolo che riesce a coinvolgere il giocatore, ma non completamente, lasciando quel margine troppo spesso riscontrato in alcuni giochi del "...sarebbe stato meglio se...", "...però se avessero fatto anche...", il che, in un gioco che ha avuto anni per crescere e migliorarsi, è un difetto decisamente marcato. Ciò non toglie che per certe caratterizzazioni, *Litil Divil* colpisce nel segno, ma il bersaglio è posto ormai a una distanza troppo ampia perché Mutt e soci riescano a raggiungerla.

Giorgio Baratto

Genere Avventura Dinamic
Casa Gremlin
Sviluppatore Interno

- Grafica buona...
- Buone le caratterizzazioni dei personaggi

- ... ma non eccezionale
- Stile di gioco piuttosto datato

Versione PC

Oltre a occupare una marea di spazio su Hard Disk, *Litil Divil* non sfrutta appieno le capacità grafiche del PC, non almeno nella maniera in cui ora come ora sia lecito aspettarsi. Un titolo che probabilmente avrebbe, e forse avrà, maggior gloria nella versio per Amiga o in un'eventuale e anni or sono paventata versione per CD-ROM.

Un gioco che non riesce in quel che si era prefisso. Ricordo che le prime immagini che vedemmo, nell'ormai lontano '91, ci lasciarono a bocca aperta, ma con quello che ha poi passato il convento il discorso è cambiato, e di molto. Non che *Litil Divil* sia un brutto gioco, ma ci si aspettava qualcosa di più, o forse è meglio dire che ormai nessuno lo aspettava più proprio per la sua immagine datata e piuttosto anacronistica con ciò che il mercato è ormai in grado di proporre. È il tipico caso di valutazione che sarebbe senza dubbio stata più alta se il gioco fosse uscito nel momento giusto. In più, non tornerete certo a giocarlo una volta finito...

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto ore giorni settimane mesi anni
5 4 3 2 1 0

Un'alternativa ben più valida a questo titolo della Gremlin è il già citato *Heimdall* che a suo tempo aveva giustamente spopolato, anche perché dotato di un'ambientazione di più ampio respiro e di una grafica da fumetto, insolita per quei tempi. Ma se ciò che cercate è un gioco che sappia unire elementi umoristici a soluzioni rompicapo risolvibili in sequenza (aspetto su cui *Litil Divil* pone le sue basi), allora la scelta più indicata è *Goblins* della Coktel Vision.

NB nota bene nota bene

Il ragno si trova in una delle prime stanze in cui Mutt dovrà entrare. Sembra imbattibile, ma sarà sufficiente procurarsi un po' di denaro e acquistare una bomboletta di insetticida per eliminarlo.

DOOM

Il nuovo sparatutto della ID dimostra, oltre ogni ragionevole dubbio, che non solo i prodotti shareware possono rivaleggiare tranquillamente con quelli del mercato "ufficiale" ma che, a volte, li surclassano alla grande! Se tutti i giochi fossero così...

Anche gli eroi ogni tanto hanno la peggio così andiamo a veder crescere i fiori dalla parte delle radici.

In *Doom* entrerete nei panni di un marine spaziale che, a causa di un piccolo "malinteso" con uno dei suoi superiori (un foro di aerazione calibro 45, NdR), è stato relegato su Marte a guardia della sede locale della Union Aerospace Corporation, una mega corporazione colpevole, secondo insistenti "voci" ufficiose, di effettuare strani esperimenti per conto dei militari con fantascientifiche porte interdimensionali, che spesso conducono a risultati davvero "inaspettati". Dopo qualche anno di noiosi controlli alle due installazioni della UAC sui satelliti di Marte, Phobos e Deimos, la vostra tranquilla permanenza sul rosso pianetino viene turbata da un improvviso allarme: Deimos sparisce da tutti gli schermi radar nel giro di pochi istanti, mentre Phobos, dopo qualche messaggio incoerente, interrompe del tutto le comunicazioni. Il vostro gruppo d'assalto, l'unico nelle vicinanze pronto per un'azione militare, viene immediatamente inviato sul satellite superstite per scoprire cosa è successo.

Appena i vostri compagni, armati di tutto punto, sfondano i pesanti battenti dei laboratori della UAC, si scatena un vero e proprio inferno di colpi, urla ed esplosioni: evidentemente qualcosa è andato storto con le porte dimensionali, e i visitatori alieni massacrano in poche ore l'intero contingente. Tocca al vostro marine, lasciato in retroguardia con una misera pistola, penetrare nel complesso di Phobos per scoprire chi (o cosa...) vi si annidi e, se possibile, portare a casa la pelle per raccontarlo ai nipotini.

Ogni angolo della base è ricco di particolari che rendono l'ambientazione ancora più realistica e convincente

L'avventura inizia non appena varcate le porte del primo laboratorio: il vostro visore mostra una realistica panoramica del disastrato ingresso, che vi ruota fluidamente attorno per 360 gradi, mentre negli auricolari del casco rimbombano inquietanti urla bestiali che hanno ben poco di umano. Basta esplorare i dintorni del vestibolo per accorgersi che non si tratta di un semplice adattamento del sistema di *Wolfestein 3D*, ma che alla ID hanno superato letteralmente se stessi. Prima di tutto l'ambiente circostante è molto più colorato del tetro Castello nazista, con tanto di ombre e chiaroscuri che rendono ancora più realistica la profondità della prospettiva; al posto di monotone pareti grigiastre e teutonici poster, troverete corridoi "dark" alla "Alien", completi di luci al neon difettose e stanze di controllo piene di monitor, spie luminose e pannelli computerizzati. Inoltre, ogni angolo della base è ricco di particolari che rendono l'ambientazione ancora più realistica e convincente, come le pozze radioattive dei laboratori, le grate che vi impediscono di cadere nei depositi di tossine o i paesaggi esterni che potete intravedere dalle finestre. Inoltre i programmatori della ID hanno cercato di rendere l'ambiente interatti-

Con la motosega avrete la possibilità di fare a fettine i mostri extra-dimensionali. Dovrete arrivare in corpo a corpo, ecco l'ultimo difetto.

La mitragliatrice a canne rotanti è l'ideale per le situazioni più affollate. Se avete notato l'ombra in secondo piano, beh siamo lieti di presentarvi uno Spettro.

DOVE TROVARLO?

In queste pagine è recensita la versione shareware di *Doom*, che consente di giocare solo il primo episodio (composto però da ben sette impianti). Questa versione shareware è disponibile su molte BBS italiane (prima fra tutte, *BBK*!) e in alcuni negozi specializzati, e può essere distribuita liberamente. La versione completa, che racchiude altri due episodi, con l'aggiunta di nuovi mostri, due nuove armi, e altre innovazioni mozzafiato, è commercializzata direttamente dalla ID Software, e ovviamente è protetta da copyright. Se volete saperne di più, scrivete alla ID Software, PO BOX 538, DALLAS TX 75221, oppure telefonate in Texas al 214-828-3510 (ovviamente preparatevi a una conversazione in inglese...).

Genere Sparatutto
Casa ID Software
Sviluppatore Interno

- Veloce
- Realistico
- Divertente

- Non si può giocare via modem

Grandioso! Se vi siete divertiti con *Wolfestein 3D*, impazzirete letteralmente per *Doom*! La grafica è colorata e ricca di particolari, mentre il movimento è quasi sempre fluidissimo: infatti, grazie alla possibilità di ridurre la finestra grafica, potrete giocarlo sia su un 486 a 50 MHz che su un 386 a 25.
Le urla inumane e le simpatiche musichette non sono certo da meno, e se avete una scheda stereo (come la SoundBlaster Pro), potrete sentire da che parte arrivano i nemici! La versione shareware comprende quattro livelli di difficoltà, che aumentano il numero di nemici presenti nella base fino a rendere la sopravvivenza quasi impossibile, ma solo un episodio, che però è abbastanza grande: si tratta di ben sette livelli!

CURVA INTERESSE PREVISTO

Versione PC

Doom **occupa circa cinque megabyte di spazio su hard disk e richiede, come configurazione minima un 386 con quattro mega di RAM. Riducendo di un terzo la finestra grafica e mettendo al minimo i dettagli gira abbastanza bene anche su un 386 a 25 MHz, anche se, logicamente, è un po' scattoso. Il controllo avviene sia con la tastiera (ottimo!) che con il mouse (pessimo!) e joystick (discreto). Non è prevista una opzione per il Cyberman, ma il Game Pad Gravis viene sfruttato a pieno con quattro funzioni diverse per i quattro pulsanti! Supporta AdLib, SoundBlaster, SB Pro, LAPC-1, General MIDI, Gravis Ultrasound e SCC-1/Sound Canvas.**

nota bene NB

Se vi divertite a massacrare gli alieni interdimensionali di *Doom*, non potete perdervi *Wolfestein 3D*, in cui dovete impersonare un eroe alleato che durante la Seconda Guerra Mondiale tenta la fuga da un Castello-prigione nazista, massacrando a tutto andare le guardie crucche. Non dimenticatevi inoltre che esiste una versione "commerciale" pubblicata dalla Psygnosis, *Spear of Destiny*, che contiene qualche miglioramento. In questo stesso numero è recensito *Terminator Rampage* che, pur essendo divertente e giocabile, non offre gli stessi standard qualitativi di *Doom* e, oltretutto, risulta incomprensibilmente lento anche su un 486 DX a 50 MHz...

vo, e noterete, per esempio, che colpendo un barile di liquido radioattivo non solo esso esploderà, ma le schegge feriranno mortalmente anche i nemici vicini. Sempre in tema di particolari splatter, potrete vedere gli schizzi di sangue colare sul muro, oppure, se una porta cala su un cadavere, notare che viene schiacciato con ulteriore spreco di pixel rossi.

A proposito di cattivoni, scoprirete ben presto che tra voi e l'unica via di scampo è schierata un'immensa mole di avversari che hanno tutta l'intenzione di ridurvi in una sanguinosa poltiglia. Oltretutto non si tratta solo di semplici Soldati umanoidi, abbastanza veloci ma poco armati, o altrettanto comuni Sergenti, un po' più svegli e meglio equipaggiati, ma anche di una preoccupante orda di diabolici e spaventosi esseri, come i danteschi Imp, che lanciano devastanti palle di fuoco, o i mostruosi Demoni, dalla forma vagamente umana, ma armati di artigli e di zanne come il vostro più orribile incubo, che hanno la pessima abitudine di caricarvi come bufali, per poi ingaggiare un impari corpo a corpo.

Se poi, girovagando per gli oscuri meandri di Base Phobos, scoprite di essere colpiti dal nulla, probabilmente avete appena incontrato un invisibile e pericoloso Spettro. La lista non è completa, e chi riuscirà ad addentrarsi nel mistero di Phobos, conoscerà altri orripilanti e potenti avversari, come lo spaventoso Cacodemon o l'indistruttibile Baron of Hell...

Naturalmente non potrete sperare di aprirvi la strada con una semplice rivoltella: se volete vivere abbastanza per rivedere i vostri cari, dovrete cercare delle armi migliori, dal potente fucile a pompa, in grado di aprire in due un Imp con un solo colpo ben piazzato, al mitico mitragliatore a canne rotanti (simile a quello di *W3D*) che ferma un Demone in carica, per non parlare del devastante lanciarazzi, che elimina quasi ogni tipo di resistenza con una devastante esplosione.

Se poi preferite il corpo a corpo, nascosta dietro qualche muro, è disponibile una potente motosega che con pochi, precisi affondi può affettare qualsiasi avversario...

Completa l'idilliaco quadro della base Phobos un discreto numero di passaggi segreti, paratie mobili e misteriosi pulsanti che vi permettono di raggiungere depositi pieni di munizioni, kit medici e oggetti dell'altro mondo (nel senso letterale della parola) che vi possono far sentire come un dio...

Paolo Paglianti

Non ce la passiamo troppo bene nemmeno [illegible] occasione, ma abbiamo ancora il fido fuc[illegible] pompa!

Non si può dire che il gioco non sia splatter! Una vera e propria carneficina digitale sotto i nostri occhi.

COMPANIONS OF XANTH

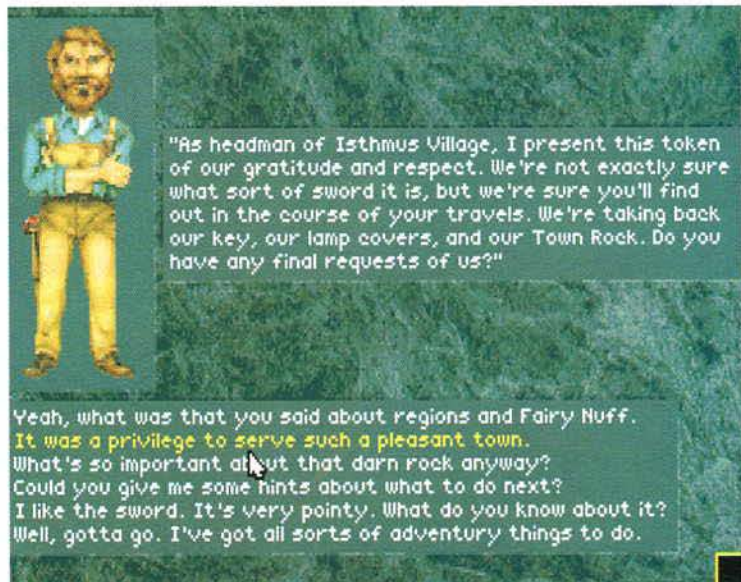
È una notte buia e tempestosa, la ragazza vi ha lasciato e il vostro miglior amico è in vena di scherzi idioti: qual è il modo migliore per riprendersi? Inserire il disco di installazione dell'ultima avventura della Legend [5 punti]!

La vita riserva molto spesso delle inaspettate quanto piacevoli sorprese: una giornata conclusasi nel peggiore dei modi, può rivelarsi l'inizio di un'esperienza ai limiti della fantasia. È quel che accade, più o meno, al protagonista di *Companions of Xanth*, che viene inconsapevolmente arruolato da una coppia di potentissimi Demoni attraverso un semplice videogioco: appena il nostro Dug installa il programma, consigliato dall'inseparabile amico, sul suo fido PC, viene coinvolto in un'avvincente caccia al tesoro che ha per teatro il magico mondo di Xanth.

Dopo pochi istanti, Dug si risveglia in una tetra e buia grotta, dove scopre subito due inquietanti novità: prima di tutto è intrappolato in un antipatico monitor; inoltre è in dolce compagnia! Infatti i due Demoni, certi che un semplice umano come Dug, abituato alla fredda realtà tecnologica del nostro universo, si sarebbe sentito un po' troppo spaesato una volta immerso nella misteriosa magia che permea il terreno della disfida, decidono di affiancare al nostro eroe un'accompagnatrice sicura e decisa, scelta tra i personaggi più conosciuti e importanti di Xanth. Tuttavia la seducente Nega non riveste solo il ruolo di semplice guida turistica, ma diventa ben presto una inseparabile e affezionata Compagna del protagonista, che partecipa in prima persona alla Gara. Così Dug inizia la sua avventura negli scomodi panni di un monitor fluttantuante a mezz'aria, affiancato dalla dolce pulzella che ha il preciso compito di levarlo dai guai con tempestivi, quanto azzeccati suggerimenti. Dopo tutto Xanth è talmente estraneo a Dug che solo grazie all'aiuto di Naga può sperare di superare gli ostacoli e le trappole poste sul terreno della Gara: come potrebbe un normale teen-ager con la passione per le motociclette vincere la pestilente invadenza della Nave-Censore, oppure semplicemente pensare di catturare il dispettoso Secchio Magico?

Avrete già colto tra le righe le numerose somiglianze con un altro famoso universo parallelo, che sempre più spesso viene citato nelle avventure al silicio, ovvero l'indimenticabile Paese delle Meraviglie di Alice. D'altra parte lo stesso mondo di Xanth non è un'invenzione della Legend, ma prende spunto direttamente dal background dei romanzi di Piers Antonhy che, anche se non sono famosi come quelli di Carrol, sono comunque ben conosciuti tra gli appassionati di letteratura Fantasy. Non si tratta però di un semplice adattamento di un romanzo già scritto, come per *Gateway* di Fredrick Pohl, ma di una cooperazione tra i programmatori della Legend e l'autore, che

I due malvagi Demoni che vi hanno coinvolto in questa Gara. Riuscirete a sventare i loro criminosi piani?

Un pacifico laghetto, che nasconde molti più oggetti di quanto possa sembrare a prima vista... Notate la descrizione particolareggiata data dal comando "Look".

Lo schermo di conversazione: potrete scegliere tra diverse risposte, ognuna delle quali implica una reazione diversa.

Una porta o un miraggio? Basta crederci, e il gioco è fatto! Questa scena non vi ricorda la scena finale del film "Freejack"? Non temete, però, questa non sparisce.

Un Hot Dog, nel senso letterale della parole, in compagnia di un vero e proprio Fireman.

infatti ha pubblicato in contemporanea al gioco il suo ultimo romanzo, *Demons don't Dream*, in cui il protagonista è proprio un ragazzino di nome Dug che entra in Xanth attraverso il suo computer. Un'altra novità di *Companions of Xanth* rispetto alle precedenti avventure targate Legend riguarda l'interfaccia di controllo: *Gateway* e *Spellcasting* hanno dimostrato senza ombra di dubbio che la Legend è una delle poche case a riscuotere un ottimo successo pubblicando delle avventure testuali, in cui la grafica ha quasi sempre una funzione puramente decorativa, e l'interazione con il computer avviene esclusivamente tramite la digitazione di vere e proprie frasi: tuttavia questo sistema inizia a risentire dell'età, soprattutto se consideriamo che le interfacce grafiche, prima di tutte quella della LucasArts, hanno compiuto passi da gigante negli ultimi anni, e si sono evolute a tal punto da rivelarsi complete ma allo stesso tempo intuitive e divertenti. In *Companions of Xanth*, la Legend ha dunque deciso di rimodernare la sua interfaccia di controllo, senza però tradire lo spirito degli delle avventure, unendo la profondità assicurata dai comandi testuali dell'impostazione "classica" a una interfaccia grafica al passo con i tempi. Lo schermo è diviso in quattro zone ben distinte: la parte più grande è occupata dalla finestra grafica che mostra la locazione corrente con colorate e particolareggiate immagini statiche; anche se queste "foto" assomigliano molto alle immagini della altre avventure della Legend, nascondono una interessante innovazione: passando con il mouse su oggetti, personaggi o particolari elementi dello sfondo, scoprirete che potrete agire direttamente su di essi. In basso trovate l'ordinatissimo inventario, mentre nella colonna di sinistra sono relegate le azioni con cui potrete interagire con l'esterno. Chi si aspetta la solita e vasta gamma di verbi alla *Gateway*, rimarrà ampiamente deluso. Al posto delle decine di strani verbi che permettevano di tradurre in un comando ogni possibile azione che il giocatore decidesse di tentare, troverete solo sette semplicissimi verbi: Prendere, Mettere, Guardare, Aprire e Chiudere, Parlare e Esaminare la Locazione. Pensate che siano troppo pochi? Sbagliato! Infatti ogni volta che cliccate su un oggetto, sotto queste azioni "generali" appariranno dei verbi specifici per quell'oggetto. Per esempio, cliccando su un tubetto di Senape, scoprirete che potrete anche Mangiarlo o Spremerlo su qualcos'altro, mentre un Secchio può essere Riempito, Svuotato o Preso a Calci. Inoltre ogni oggetto è associato direttamente a un verbo, quindi cliccando su una busta, si attiverà automaticamente il verbo Aprire,

In Companions of Xanth, la Legend ha deciso di rimodernare la sua interfaccia di controllo, senza però tradire lo spirito delle avventure testuali

Un'immagine davvero inconsueta: state per essere sottoposti ad un eye-screen.

nota bene — NB

Se scoprite che *Companions of Xanth* è il gioco che fa per voi, vi consiglio di dare un'occhiata alle altre avventure della Legend, soprattutto *GateWay*, anche se hanno un sistema di controllo un po' datato. Tuttavia l'avventura che assomiglia maggiormente a *CoX* è sicuramente *Return To Zork*: entrambe infatti tentano di riproporre uno stile che sembrava abbandonato per sempre, rinvigorito da una nuova interfaccia.

E, soprattutto, tutte e due queste avventure ci riescono magnificamente! Se poi cercate qualcosa che ricordi l'ambientazione magica di *Xanth*, potreste provare a cercare il fantastico *Wonderland*, l'ultima avventura della Magnetic Scrolls, ambientata nel Paese delle Meraviglie di Alice.

mentre selezionando una lettera, potrete subito leggerla senza dover cliccare da nessuna altra parte. Infine, nell'angolino in basso a destra, troverete la bussola, con cui potrete andare nelle dieci direzioni possibili, il comando Map che richiama un'interessante funzione di automapping e il classico comando Undo che vi permette di cancellare l'ultima azione intrapresa.

A dire il vero, all'inizio sono rimasto perplesso dalla ristrettezza dei verbi generali, che sono meno numerosi, per esempio, che nel sistema utilizzato dalla LucasArts! In particolare sentivo la mancanza di un comando Utilizza, che mi impediva di usare liberamente un oggetto su un altro. Dopo pochi minuti di gioco, però, questa spiacevole sensazione è fortunatamente scomparsa: man mano che trovavo degli oggetti, la lista di verbi a mia disposizione aumentava proporzionalmente, e allo stesso tempo appena raccoglievo un nuovo oggetto (e vi assicuro che ce ne sono alcuni davvero strani e inconsueti) scoprivo come potevo utilizzarlo. Purtroppo, sfruttando questo sistema la soluzione degli enigmi è abbastanza "guidata": per esempio, se in una locazione avete un "ramo incastrato" e in quella accanto trovate un'ancora che può essere utilizzata per Forzare, non ci metterete molto a collegare le due situazioni e a trovare la soluzione corretta. Per il resto, l'avventura ricalca il classico stile della Legend, e non credo che deluderà nessun avventuriero che ha apprezzato i due *Gateway* o la serie di *SpellCasting*. Le descrizioni testuali sono come al solito molto complete e accurate le informazioni, celate più o meno fra le righe della descrizione, superano spesso quelle rivelate dalla corrispondente schermata grafica, che non mostra sempre tutti gli oggetti in modo palese. Gli enigmi, vera anima delle avventure "pure" di questo tipo, sono molto interessanti e curiosi, e non manca una marcata nota di umorismo all'inglese. Si va dal labirinto sotterraneo alla *Zork* al puzzle geometrico con i fiammiferi, dagli indovinelli dell'Armatura Vuota al classico Ponte levatoio del Castello; quasi tutti si basano su divertenti giochi di parole, che però spesso coinvolgono la pronuncia stessa della parola: per esempio, se trovate un carretto con un cartello "on sale" (in vendita, NdR) potete scommetterci la tredicesima che il carrello è appoggiato su una vela (on sail)! Quindi tenete a portata di mano un buon dizionario, perché ve ne servirete più di una volta. Alcuni enigmi sono forse po' troppo astrusi, ma mai frustranti o scontati, e normalmente la soluzione si trova nelle immediate vicinanze (con la sola eccezione del Tee del campo da golf - avventuriero avvisato...). Inoltre per risolverli dovrete discutere e ragionare con la vostra affascinante Companion, sia per scoprire utili notizie sul pazzo mondo di Xanth, sia per ricevere indispensabili indizi. Scoprirete fin dall'inizio che una caratteristica molto originale di *Companions of Xanth* è proprio lo strano rapporto che svilupperete con Naga: all'inizio la vostra guida sembra quasi una antipatica maestrina, ma dopo poche ore di gioco imparerete a conoscere il suo spiritoso carattere, e arriverete quasi a dimenticarvi che si tratta di una semplice emulazione computerizzata.

Paolo Paglianti

Qui dovremo pagare il Troll, invece che il semplice Toll. Divertente, vero?

Genere Avventura
Casa Legend
Sviluppatore Interno

- Enigmi spiritosi, vari, e non troppo frustranti
- Una dolce Companion con cui dividere i problemi!

- Solo per chi conosce discretamente l'inglese
- Non c'è una gran sequenza finale... Ma è poi così importante?

Versione PC

Allegri! Per installare *Companions of Xanth* sul vostro PC non dovrete avere a disposizione un hardware da Re Mida: solo otto megabyte di spazio libero su hard disk, 640 K di memoria base, il mouse e una semplice VGA. Per rendere l'avventura un po' più realistica, e ascoltare la musica e i simpatici effetti sonori (che a volte forniscono qualche suggerimento utile) dovrete installare una Sound Blaster, AdLib o Roland - anche se è prevista l'opzione RealSond per utilizzare lo speaker. Naturalmente dovrete conoscere bene l'inglese...

Vi ricordate di Alice? Ora i tempi cambiano e si entra nei mondi paralleli con un semplice videogioco! È piacevole trovare all'alba del 1994 un'avventura vecchio steile divertente da giocare e al passo con i tempi: l'Undo, per cancellare l'ultima azione e il comando Look (profondamente diverso dal Look at) mi ricordano spaventosamente le passate glorie della Infocom, mentre il sistema di controllo è allo stesso livello di quello della LucasArts. *Companions of Xanth* vanta anche una discreta grafica e qualche interessante effetto sonoro, anche se non dovreste aspettarvi nulla di strabiliante. Inoltre non sono inclusi nella confezione corposi manuali di istruzioni, poiché un intelligente Tutorial on-line vi permette di apprendere velocemente come spostarvi e interagire con gli oggetti. Così, invece del solito gigantesco manuale, dentro alla scatola troverete il libro che ha ispirato questo gioco, *Demons Don't Dream* (ovviamente in inglese). In conclusione si tratta di un ottimo prodotto.

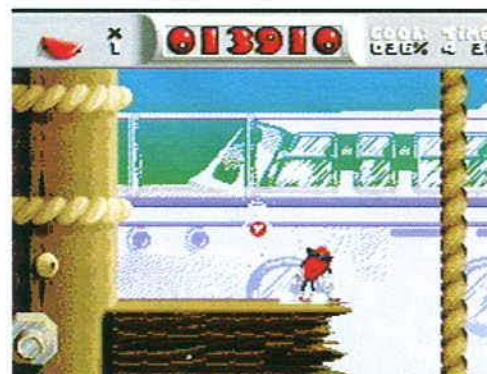
CURVA INTERESSE PREVISTO

Quella casa non ispira tanta fiducia... Per fortuna possiamo contare sul comando Undo, se compiamo qualche passo avventato!

Per arrivare dal Buon Mago, dovremo battere questo malvagio Com-Pewter, altrimenti detto computer. I giochi di parole sono all'ordine del giorno...

COOL SPOT

Dopo il successo ottenuto sulle console, finalmente atterra anche nel mondo Amiga uno dei platform-game più "in" degli ultimi tempi. È *Cool Spot*!..
How could it be so cool...
How could it look so fine...

A sinistra vediamo Spot alle prese con un malefico granchiaccio. Bisogna stare attenti perché le sue pinze possono infliggere dei danni piuttosto seri al nostro eroe. Sullo sfondo notiamo il background parallattico, che purtroppo cromaticamente non è all'altezza della versione Mega Drive.

In alto il punto rosso ammira quella pozione. Se notate l'aspetto dimesso della faccina in alto, capirete che ne ha bisogno.

Come non ricordare "So fine" degli intramontabili Guns n' Roses a proposito di quest'ultimo gioco della Virgin? *Cool Spot* è infatti, oltre che (ovviamente!) molto "cool", parecchio carino, come già del resto sapranno centinai di possessori di Megadrive, macchina su cui il punto rosso di David Perry ha fatto la sua prima apparizione qualche mesetto fa.

Molti di voi non lo sapranno, ma Spot non è un protagonista qualunque di un videogame: è anche, in quasi tutto il mondo, il testimonial della 7up, bevanda gassata poco diffusa a dir la verità nelle terre dello stivale più malconcio d'Europa. Un collega del mitico Fido Dido, insomma!

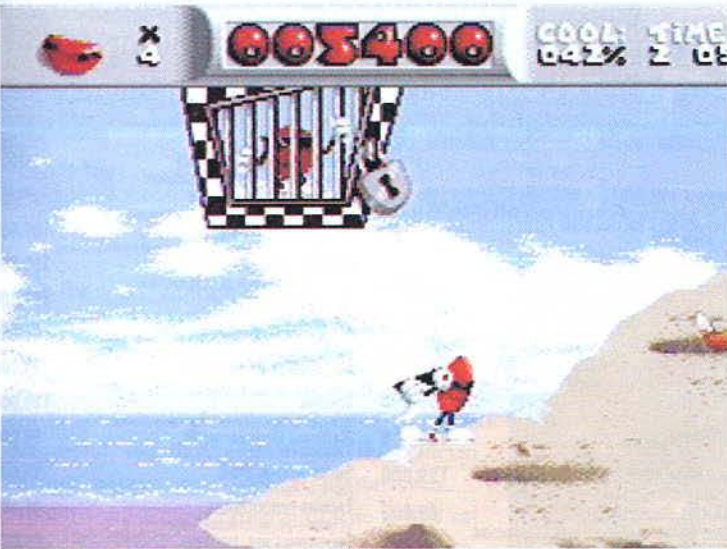
Come già accadde per l'illustre e appena citato predecessore, anche Spot ha deciso di prendersi una vacanza sugli assolati schermi dei nostri monitor e promette di portare con sé tanto frizzante divertimento, associato a una refrigerante dose di giocabilità.

Spot deve completare 11 livelli saturi delle più svariate insidie. Nella sua infelice condizione di punto rosso (in due dimensioni e di ridottissima massa) non può certo considerarsi un gigante ed è quindi costretto a difendersi come meglio può ossia lanciando a destra e manca utilissime bollicine di gas dai soprusi di tutte le comuni creature che popolano gli scenari proposti. Così, il nostro eroe dovrà fronteggiare nel primo livello (ambientato in una bollente spiaggia) granchi, paguri e altri animaletti del genere, nel secondo (un porticciolo) pesciolini, ragnetti e vespe e così via per tutti gli altri scenari.

Nel corso della sua avventura Spot deve cercare di portare a buon fine due obiettivi: raccogliere punti rossi (cool point) sparsi qua e là per gli scenari e, soprattutto, liberare i suoi fratelli ingabbiati da ignoti alla fine di ogni livello. Completata ciascuna fase, al piccolo protagonista verrà assegnato uno speciale cool rate, in base al tempo rimasto e ai cool point raccolti. Se avrete gestito Spot nel migliore del modi, potrete anche guadagnare una vita extra oppure, accedere alla sezione bonus ambientata all'interno di una bottiglia di 7up dentro la quale si cela addirittura un "continue".

Spot cammina, corre e salta con uno stile tutto suo veramente originale che rende il personaggio ancora più comico

Potrebbe sembrare poco per trasformare un comune gioco in un hit di sicuro successo, ma non è così. Infatti David Perry, il creatore di questo prodotto targato Virgin, per altro già programmatore di *Global Gladiators*, ha deciso di sopperire alla mancanza di elementi di base che possano distinguere la sua ultima fatica dalla caterva di platform usciti negli ultimi mesi, con una realizzazione tecnica di tutto rispetto.

I fondali di *Cool Spot* sono assolutamente pregevoli, ben disegnati, colorati e soprattutto accattivanti; le piattaforme, su cui Spot salta in continuazione, non sono strutture immaginarie sospese nel vuoto, bensì elementi dello scenario, come ad esempio travi, corde, sedia a sdraio, ecc. Inoltre, l'animazione del protagonista è semplicemente splendida e, al tempo stesso, spassosissima. Spot cammina, corre e salta con uno stile tutto suo veramente originale che rende il personaggio ancora più comico di quanto non lo sia già. Potrete notare, inoltre, come al simpaticissimo punto rosso non piaccia rimanere inattivo a lungo e, dopo qualche secondo, mentre voi vi spremete le meningi (spremete...si fa per dire!) in attesa di una brillante idea, comincerà a sbadigliare, a pulirsi gli occhiali scuri alla Blues

A sinistra Spot si lustra gli occhiali in attesa di salvare il suo compagno imprigionato nella gabbia. *In alto*, invece, Spot si libra per aria appeso a un palloncino rosso.

Genere Piattaforme
Casa Virgin
Sviluppatore Interno

- Animazione di Spot ottimamente realizzata
- Longevità assicurata
- Notevole carica umoristica

- Metodo di controllo impreciso
- Grafica ma lentina
- Niente livelli segreti...

Versione Amiga

***Cool Spot* gira su tutti gli Amiga, e gira proprio bene a dire il vero. La grafica è ottima, con fondali ben disegnati, colorati alla grande e con sprite realizzati con cura ed animati (soprattutto nel caso di Spot) in modo eccellente. Il sonoro è all'altezza della situazione, sia in fatto di musica che di effetti "speciali". La velocità, sul mio 500 espanso non era granchè, ma può benissimo darsi che sulle macchine più recenti le cose vadano sensibilmente meglio. *Cool Spot* risiede su tre dischetti che vengono caricati con grande parsimonia e in tempi piuttosto ristretti.**

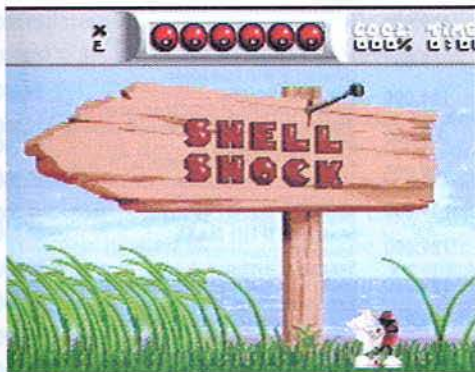
Dal punto di vista del divertimento *Cool Spot* ha proprio tutte le carte in regola,grazie fondamentalmente alla carica umoristica di cui è stato dotato dal suo creatore. Spot poi è un personaggio tutto da vedere, simpatico e piacevole da ammirare nella sua buffa animazione. Peccato per la velocità non eccezionale e, per l'assenza di livelli segreti, la cui ricerca dà sempre qualcosa in più in termini di coinvolgimento.
La mia indecisione è stata ed è forse ancora adesso grande, non so proprio se definire o meno *Cool Spot* un K-Gioco!!! Mah, 899 o 900? Ma si, considerando la simpatia del personaggio e la sua ottima animazione penso proprio che si possa parlare di un K-Gioco! Buon divertimento.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto | ore | giorni | settimane | mesi | anni

5 4 3 2 1 0

NB nota bene

Aaargh! Mi viene un'angoscia a dover fare il box alternative per un gioco a piattaforma come questo!!! Ce ne sono troppi in giro per poterne elencare abbastanza!!! E poi di sicuro un buon 90%, se leggete assiduamente K, lo conoscerete meglio di vostra zia!!! Bah, bando alle ciance vi propongo qui due soli prodotti a cui fare riferimento dopo aver giocato a *Cool Spot*: *Superfrog* (che tutti sicuramente conoscerete...o almeno si spera!), re dei platform per Amiga, capolavoro indiscusso e comunque per il momento indiscutibile (al di là di certi aspetti esoterici o quasi, di cui ho letto nella posta di qualche mese fa); e *Global Gladiators*, platform lontano dall'eccellenza ma presupposto amigo di *Cool Spot*, realizzato dallo stesso David Perry, anch'esso diretta conversione di una precedente versione Megadrive.

Brothers oppure a giocare col fido (dido?) yo-yo. Veramente un tocco di classe che incrementa notevolmente lo spessore del gioco.

Quanto al sonoro, *Cool Spot* si avvale di diversi generi musicali: (reggae, pop...) e di un sacco di effetti speciali di vario genere, tra i quali anche le vocine di Spot, che comunque possono essere tolti tramite il parco menu delle opzioni, comprendete anche la selezione del grado di difficoltà.

Grazie a questa solida opportunità Perry ha preso, come si suol dire, due piccioni con una fava con la sua ultima creazione: da un lato ha garantito al giocatore un approccio facile e lineare e dall'altro ha elevato le già buone quotazioni della longevità. Se finirete *Cool Spot* con il grado di difficoltà "easy"(cosa peraltro non estremamente semplice), vi resteranno ancora altri due giochi da portare a termine aumentando via via la difficoltà.

La giocabilità, per concludere, è all'altezza della qualità globale di questo bel gioco, soprattutto grazie a un metodo di controllo valido ma non impeccabile: Spot può sparare in qualunque direzione, ma talvolta questa operazione risulta difficile da eseguire perchè il punto rosso manifesta spesso la pessima tendenza a seguire le bollicine che emette, andando a sbattere contro l'obiettivo che tenta di colpire. L'ottima animazione ha la meglio sulla velocità che, per quanto buona, non è di certo paragonabile a quella di tanto per citare il top almeno per Amiga *Superfrog*. Insomma, *Cool Spot* è un gran bel giochino, realizzato in maniera ottimale, che sopperisce ad alcuni suoi aspetti leggermente deficitari (vedi sopra) con una grande dose di simpatia e di divertimento globale.
Un'ottima conversione, in definitiva, dell'eccellente versione Megadrive.

La mappa che illustra al giocatore più pigro (che non vuole leggere i manuali) i fondamenti del gioco.

La parte superiore delle gomene della nave deve essere spalmata di grasso, visto che non si riesce ad appendersi.

Simone Bechini

NEWEL srl - Computer & Videogames - SOFTWARE CD-ROM

20155 Milano - Via Mac Mahon 75
Tel. Negozio (02) 39260744 (5 linee r.a.)
Fax 24 ore (02) 33000035 (2 linee r.a.)
TEL. ORDINI (02) 33000036 (5 linee r.a.)

ADULTS ONLY

101 SEX POSITION 1 99.000
"50 ""POSIZIONI "" DESCRITTE E DIMOSTRATE. VIETATISSIMO !!"

101 SEX POSITION 2 99.000
ALTRE 50 POSIZIONI AMPIAMENTE DIMOSTRATE.GRAFICA SUPER

ADULT PALATE VOLUME 1 169.000
100 IMMAG. RUBATE DALLE CAMERE DA LETTO DELLE BELLISSIME!

ADULT REFER LIBRARY 79.000
FANTASIE EROTICHE PER TUTTI I GUSTI IN QUESTO SPLENDIDO CD-ROM

AFTER DARK TRILOGY 159.000
90 MINUTI PER IL FIM PIU SEXY (SOLO PER WINDOWS)

ALL BEAUTIES 99.000
OLTRE 600 MB DI IMMAGINI E MINI FILMS ANCHE SVGA

AMERICAN GIRLS 79.000
TUTTE, MA PROPRIO TUTTE LE RAGAZZE DI PLAYBOY.

ANIMATED FANTASIES C 119.000
COLLECTION DELLE MIGLIORI ANIMAZIONI HARD CORE

ANIMATED FANTASIES I 119.000
VEDI SOPRA (E IL SECONDO VOLUME)

ASIAN LADIES 79.000
IL TITOLO DICE TUTTO DA SE'

BANGKOK 109.000
LE PIU STRABILIANTI RAGAZZE ASIATICHE IN QUESTO CD SUPERLATIVO.

BARE ASSET QTIME 199.000
IMMAG. CON MODELLE IN SPIAGGIA,PISCINA E IN STUDIO.SUPERLATIVO!

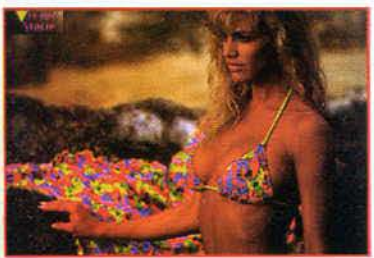
BEST OF VIVID 149.000
COMPILATION DELLE MIGLIORI RAGAZZE""IN VIVID""IN MOVIMENTO!

BUSTIN' OUT 99.000
IL PIU' PROVOCANTE ED ECCITANTE MOTION HARD CD MAI VISTO PRIMA

BUSTY BABES 59.000
OLTRE 675 MEGABYTES DI IMMAGINI, CON SUONI PER S. BLASTER

BUSTY BABES VOL. 2 99.000
1000 IMMAG. TRATTE DALLE RIVISTE PER ADULTI AMERICANE

CLUB PARADISE INTERACT. 139.000
AVV. DIGITALE INTERATT. PER LE TUE PIU' SFRENATE FANTASIE EROTICHE

CONDO CUTIES 79.000
NUOVISSIMO HARD MOVIE PER WINDOWS

DIGITAL DANCING 109.000
PROVOCANTI PORNOSTAR LANCIATE IN DANZE SFRENATE

DIGITAL DREAMS 69.000
NUOVO. 660 MB DI IMMAGINI GIF AD ALTA RISOLUZ. PROIBITISSIMO!

DIRTY TALK 1 99.000
38 MINUTI DI FULL MOTION CON QUATTRO RAGAZZE TUTTE PER TE

ECSTASY HOT PICS 89.000
IMMAGINI MOLTO MA MOLTO.... PICCANTI

EROTIC ENCOUNTERS 69.000
ANIMAZIONI E IMMAGINI TUTTO PER IL VOSTRO PIACERE

EROTICAFE 199.000
ALTA QUALITÀ IN CARICAMENTO VELOCE. TANTE RAGAZZE NUDE .....

EROTICAFE QUICKTIME 199.000
STUPENDE RAGAZZE IN POSIZIONI A DIR POCO ECCITANTI.

FAO VOL 1 59.000
TANTISSIME ANIMAZIONI E IMMAGINI HARD

FAO VOL 2 59.000
IL NATURALE SEGUITO DEL PRIMO

FAO VOL 3 59.000
IL NATURALE SEGUITO DEL SECONDO

GIFFY GOLD 99.000
1000 IMMAGINI IN VGA E SVGA DELLE RAGAZZE DI SAN DIEGO.

GIRL IN VIVID VOL 1 99.000
SEGUI I PERSONAGGI NELLA LORO PIACEVOLISSIMA ESPLORAZIONE!!

GIRL IN VIVID VOL 2 99.000
UN'ALTRA STUPENDA RACCOLTA DI IMMAGINI

GIRLS OF J STEVEN 59.000
DA PENTHOUSE, IL MEGLIO.

GIRLS OF MARDI GRASS 79.000
3 ECCITANTI FILMS HARD PER UN AUTENTICO DIVERTIMENTO

HIDDEN OBSESSION 119.000
UN FILM HARD VERO E PROPRIO NOVANTA MINUTI CON JANINE !!

HIGH VOLUME NUDES 79.000
ANIMAZIONI E IMMAGINI HARD PER WINDOWS

HOUSE OF DREAMS 99.000
ENTRA CON QUESTE SPLENDIDE PUPE NELLA CASA DEI ...SOGNI

ISLAND GIRL 59.000
DIRETTAMENTE DALLE SPIAGGE HAWAIANE UNA SUPER RACCOLTA

KAMA SUTRA CD 139.000
LA FAMOSA ARTE INDIANA IN QUESTO CD TUTTE LE POSIZIONI !

KING DONG 129.000
IL PRIMO FILM EROTICO IDEATO SUL TEMA DI JURASSIC PARK

LEGEND OF PORN II 89.000
LE MIGLIORI PORNOSTAR PER WINDOWS.

LOCAL GIRLS 49.000
HAWAI. SOLE, MARE, SABBIA E SOPRATTUTTO BELLE RAGAZZE!!

LOVELY LADIES 2 99.000
400 FOTO DI ALTA QUALITÀ DA USARE CON CORELDRAW E PAGEMAKER

MOVING FANTASIES 119.000
LE FANTASIE EROTICHE LE PUOI VISUALIZZARE IN MOVIMENTO SUL PC

MY PRIVATE COL. VOL. 2 89.000
LE PIU' BELLE DONNE IN QUESTO SUPER CD HARD!

MYSTIQUE OF THE ORIENT 1 79.000
IMMAGINI ED ANIMAZIONI PER QUESTE FAVOLOSE RAGAZZE ORIENTALI

NEW WAVE HOOKERS 119.000
GINGER LYNN DIMOSTRA LA SUA ARTE IN QUESTO CALDO FILM.

NIGHTWATCH 139.000
LUNGOMETR. HARD INTERATT. CON LE PIU' FAMOSE PORNOSTAR

PC PIX VOLUME 3 99.000
COLLEZIONE DI IMMAGINI IN ALTA RISOLUZIONE SEMPRE XXX

PHOTO GALLERY CD 169.000
UNA MAREA DI IMMAGINI HARD CON RAGAZZE STUPENDE

PHYSICAL THERAPY 49.000
FOTO ED ANIMAZIONI SOLO PER ADULTI.OLTRE 600 MB

PORKWARE 89.000
640 MB DI FAVOLOSE IMMAGINI FORTI, MOLTO FORTI !

PORKWARE II 99.000
ALTRI 640 MB DI NUOVE IMMAGINI ANCORA PIU' FORTI !

PRIVATE PICTURE 99.000
IMPERDIBILE DISCO PIENO DI IMMAGINI IN S-VGA

RIMFIRE PACIFIC 99.000
MINI FILMS CLASSIFICATI XXX ADULT ONLY ,SOLO PER WINDOWS

SECRETS 189.000
ASHLYN VI SVELA TUTTI I SUOI SEGRETI PIU RECONDITI

SEX VOL. 1 79.000
UN' INFINITA SERIE DI IMMAGINI DA FARE ARROSSIRE I PIU'....

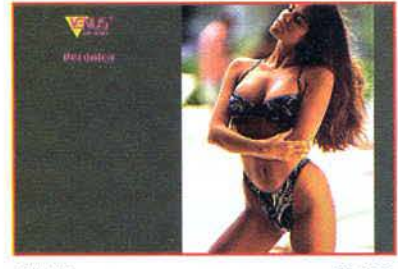
SEYMORE BUTTS 189.000
SEGUI I PERSONAGGI NELLA LORO PIACEVOLISSIMA ESPLORAZIONE !!

SOUTHERN BEAUTIES 69.000
STUPENDE GIRLS NELLE POSIZIONI PIU' EROTICHE.

STORM II 69.000
UNA TEMPESTA DI RAGAZZE BELLISSIME , ANIMAZIONE E SONORO !!!

STORM III 69.000
ANCORA BELLISSIME RAGAZZE TUTTE PER TE !

STRIP POKER 89.000
ECCEZIONALE STRIP POKER CON MODELLE FAMOSE ED ANIMAZIONI

SUPER SMUTWARE 59.000
ANIMAZIONI ,SLIDES, GRAFICA E SUONO INSIEME , FANTASTICO

TRANZ 59.000
"CENTINAIA E CENTINAIA DI PRINCIPESSE SUL ... ""PISELLO"""

VISUAL FANTASIES 69.000
SE NON SEI FORTE DI CUORE NON AQUISTARE QUESTO HARD-CD

VOLCANO 99.000
QUESTE IMMAGINI LE PUOI UTILIZZARE ANCHE CON CORELDRAW

WICKED 149.000
IL PRIMO PHOTO-CD CON LE PIU' SPINTE IMMAG. DI TERI WEIGEL

WOMEN OF VENUS 69.000
OLTRE 400 FOTO DALLA VENUS INTERNATIONAL SWIMSUIT PAGEANT !

GAMES

CD GAME PACK II L. 99.000
IL CD COMPRENDE: CHESSMASTER 2100,ROBOT TANK,BEYOND THE BLACK HOLE,LIFE AND DEAD, GIN KING, DAMA' PUZZLE GALLERY, BRUCE LEE LIVES, BACKGAMMON,LOOP

CD COLLECTION GAME 1 69.000
IL CD COMPRENDE : MEGAFORTRESS, DAS BOOT, ACES

3D POOL 69.000
IL FAMOSISSIMO GIOCO DEL BILIARDO.

7TH GUEST 149.000
MIGLIORE GRAFICA, MIGLIORE SONORO, MIGLIORE HORROR ADV. ED ENIGMA GAME

AEGIS: GUARDIAN OF FLEET 199.000
BATTAGLIE TRA NAVI CHE RISULTANO ESSERE LA PIU' REALE SIMULAZIONE.

BATTLE CHESS 89.000
GRAFICA ED ANIMAZIONI MOZZAFIATO PER I MIGLIORI SCACCHI ANIMATI

CHESSMASTER 3000 119.000
"IL ""MUST"" DEL GIOCO DEGLI SCACCHI."

CHESSMASTER 4000 TURBO 129.000
A QUANTO PARE SONO RIUSCITI A MIGLIORARE IL MEGLIO

COVER GIRL STRIP POKER 89.000
ECCEZIONALE STRIP POKER CON MODELLE FAMOSE ED ANIMAZIONI

CYBERWORLD 89.000
I CYBORG, PARTE UOMINI PARTE MACCHINE

DAY OF TENTACLE 139.000
IL SEGUITO DI MANIAC MANSION - IL GIORNO DEL TENTACOLO-

DESERT STORM 119.000
IL DESERTO E' UNO DEI POSTI DOVE COMBATTERE RISULTA DIFFICILISSIMO.

DINOSAUR SAFARI 159.000
VOLA INDIETRO NEL TEMPO CON QUESTA AVVENTURA PREISTORICA INTERATTIVA.

DON QUIXOTE 89.000
UN GIOCO ATTESO PER ANNI DA MOLTI. UN CAPOLAVORO.

DRACULA UNLEASHED 169.000
BELLISSIMO FILM HORROR INTERATTIVO, ATMOSFERA DA BRIVIDO DA GIOCARE AL BUIO

F117A / F15-II + SCENARI 119.000
VOLA CON I JET PIU' VELOCI DELL'ESERCITO A 1000 KM/H

GIGAGAMES 69.000
COLLECTION DI GIOCHI, TRUCCHI, CHEAT MODE, SOLUZIONI ... E NON SOLO!!

GUNSHIP 59.000
PILOTA ANCHE TU IL MITICO ELICOTTERO

GUNSHIP 2000 + SCENARI 89.000
VERSIONE RIVEDUTA ED ED AGGIORNATA DEL FAMOSISSIMO SIMULATORE CON SCENARI

HELL CAB 179.000
SE VI E' PIACIUTO 7H GUEST, APPREZZARETE QUESTO TAXI PER L'INFERNO

INCA 139.000
GRANDIOSA AVVENTURA VIRTUALE CON GRAFICA DIGITALIZZATA, FLUIDA E SCORREVOLE

INCA 2 TELEF.
ENTUSIASMANTE SEGUITO DELLA PIU GRANDE AVVENTURA VIRTUALE DIGITALIZZATA

JUKE BOX 99.000
TRE AVVINCENTI GIOCHI LINX, JETFIGHTER,FACES

JUTLAND 149.000
LA GIUDICHERETE LA MIGLIORE SIMULAZIONE STRATEGICA NAVALE.

KING QUEST VI 119.000
SI SA' COS'E ED E INUTILE SPENDERE ALTRE PAROLE. DA NON PERDERE.

LEADERBOARD COLLECTION 89.000
UN GIOCO DEL GOLF DA FARTI RABBRIVIDIRE.

LOOM 99.000
UN CLASSICO NEL SUO GENERE. E' IL PADRE DI MONKEY ISLAND

MAD DOG MCCREE 139.000
L'UNICO FILM WESTERN INTERATTIVO DIGITALE GRAFICA MAI VISTA

MICROPROSE SOCCER 69.000
STORICO E GRANDE GIOCO DEL CALCIO SIGLATO MICROPROSE

MICROSOFT GOLF 169.000
LA MIGLIORE GRAFICA, LA MIGLIORE FLUIDITA' PER IL MIGLIORE GIOCO DEL GOLF

MIDWINTER 69.000
GUERRA STRATEGICA SIMULATA IN 3D

NAPOLEONICS 89.000
ATTESISSIMO GIOCO DAI RISVOLTI IMPREVEDIBILI

OLDIES BUT GOODIES 49.000
IL TITOLO PARLA DA SE..... I PIU' VECCHI MA I PIU' BELLI....

PROTOSTAR 129.000
GRANDIOSA AVVENTURA SPAZIALE INTERATTIVA, GRAFICA DA URLO ED EMOZIONI SICURE

RETURN TO ZORK 129.000
EPICA AVVENTURA CON IMMAGINI DIGITALI, FLUIDO ED AVVINCENTE.

RICK DANGEROUS 69.000
RICK E' ARRIVATO ANCHE SUL CD-ROM, SEGUILO IN AVVENTURE PAZZESCHE

SAVAGE 69.000
ARCADE CON LABIRINTI, MOSTRI E TRABOCCHETTI SPAVENTOSI

SECRET OF THE LUFTWAFE 99.000
UN SIMULATORE CON UNO SFONDO STORICO. ORIGINALE VERAMENTE.

SHELOCK HOLMES DETECTIVE 89.000
90 MINUTI DI FILM PER SCOPRIRE IL MISTERO ?

STELLAR SEVEN GAME 89.000
LO SPAZIO E' INFINITO COME IL DIVERIMENTO CON QUESTO CD.

TORNADO 129.000
IL PIU' VENDUTO SIMULATORE DI VOLO ORA ANCHE SU CD IN ITALIANO

ULTIMA UNDERW.& WING C.2 199.000
DUE GRANDI CLASSICI IN UN SOLO COMPACT DISC.

WATH OF THE DEMON 69.000
UN 'APPASSIONANTE AVVENTURA MEDIOEVALE TRA MOSTRI E STREGHE.

WHERE IS CARMEN.... 89.000
ORMAI PRESENTE SU TUTTI I COMPUTER L'AVVENTURA PIU' AFFASCINANTE....

WING COM. + SECRET MISSION 99.000
CHE BELLO VOLARE CON NUOVE MISSIONI PER LE GALASSIE INFINITE.

EDUCATIONAL

ARTHUR TEACHER TROUBLES 69.000
PROGRAMMA EDUCAZIONALE PER BAMBINO DAI 5 AI 10 ANNI.INGLESE

BARNEY B. GOES TO SPACE 69.000
UN VIAGGIO NELLO SPAZIO CON LO SHUTTLE, EDUCATIVO.

DICTIONARY FOR CILDREN 119.000
DIZIONARIO PER BAMBINI CON PRONUNCIA CORRETTA IN INGLESE.

DINOSAUR DISCOVERY 169.000
PIU DI 150 SPECIE DI DINOSAURI E ANIMALI PREISTORICI DESCRITTI AL DETTAGLIO

DINOSAURS ENCICLOPEDIA 169.000
LA PIU COMPLETA ENCICLOPEDIA SUL MONDO PREISTORICO

DISTANT SUNS 289.000
IL MIGLIOR PLANETARIO ESISTENTE, COMPRENDE UN FAVOLOSO LIBRO DI LITOGRAFIE

ENCICLOPEDIA GROLIERS 1.0 149.000
NUOVA VERSIONE COMPLETA IN 21 VOLUMI, CON FOTO COLORI, WINDOWS.

GREAT CITIES OF THE WORLD 2 99.000
BERLINO,BUENOS AIRES,CHICAGO,GERUSALEMME,ROMA,S.FRANCISCO....

LONDON 119.000
TUTTE LE INFORMAZIONI, LE IMMAGINI DELLA CITTA PIU AFFASCINANTE

NATIONAL GEOGRAPHIC M. 99.000
N.GEOGRAPHICS MAMMALS, FOTO, ANIMAZIONI, SONORO...

SOLAR SYSTEM OUR 99.000
I PIANETI, LE STELLE, LE COSTELLAZIONI E TUTTI I DATI DEL NOSTRO SISTEMA SOLARE.

TALKING SCHOOLHOUSE 69.000
5 PROGRAMMI EDUCATIVI PER BAMBINI. INGLESE

TOOLWORKS REF. LIBRARY 49.000
WEBSTER'S DIZIONARIO, DEFINIZIONI, E MOLTO PIU .....

UTILITY

1001 UTILITIES 49.000
GIA' DAL TITOLO SI CAPISCE IL CONTENUTO. PER TUTTI GLI USI E GUSTI.

ADVENTURES IN HEAVEN 49.000
CENTINAIA DI GIOCHI DI TUTTI I TIPI, DAI PUZZLE A TETRIS, CARTE E MOLTO DI PIU'.

ALL MUSIC GUIDE 119.000
SENSAZIONALE! CONTIENE PIU' DI 200.000 DISCHI, 30.000 ARTISTI, BIOGRAFIE ECC.

ARCHITECTURAL CD 139.000
UTILITY E OGGETTI PER ARCHITETTI E DISEGNATORI CAD

BUISNESS MASTER 89.000
INCREDIBILE UN VERO UFFICO, CON STAMPA ETICHETTE, PRONTO ALL'USO.

COMPUTERWORKS 89.000
CD INTERATTIVO PER CAPIRE DEFINITIVAMENTE IL FUNZIONAMENTO DEL TUO PC

COREL ART SHOW III 119.000
UN IMPONENTE RACCOLTA DI IMMAGINI DESK TOP CON LIBRO.

EUROPEAN MONARCHS 89.000
TUTTO QUELLO CHE VUOI SAPERE SUI RE CHE HANNO GOVERNATO IN EUROPA

FISHEYE VIEW 119.000
PHOTO-CD CON 210 STUPENDE FOTO HI-COLOR SUI FONDALI MARINI PIU' BELLI

GIFS GALORE 49.000
CENTINAIA DI IMMAGINI PER DOZZINE DI CATEGORIE

GUINNES BOOKS 79.000
IL GUINNES DEI PRIMATI SU CD.OLTRE 6.000 RECORDS.PICTURES+SOUND

KODAK PHOTO CD 59.000
TRASFORMA IL TUO CD ROM IN UN LETTORE DI PHOTO CD

LIGHTING CD 199.000
AUMENTA LE PRESTAZIONI DEL VOSTRO CD-ROM DEL 1000%

MEGAMEDIA 59.000
CENTINAIA E CENTINAIA DI IMMAGINI VARIE PER LE VOSTRE PRESENTAZIONI.

MOTHER EARTH II 79.000
IMMAGINI STRAORDINARIE DI TRAMONTI E DELLA NATURA IN SVGA

MS CINEMANIA 169.000
LA PIU' COMPLETA ENCICLOPEDIA DEL CINEMA CON GRAFICA, ANIMAZIONI E SONORO

MULTIMEDIA 79.000
FILES TRA IMMAGINI, ANIMAZIONI ED EFFETTI SONORI PER PC/AMIGA ECC.

NORTH AMERICAN INDIANS 119.000
LA STORIA DEGLI INDIANI AMERICANI CON AUTENTICHE FOTO D'EPOCA.

PHOENIX SHAREWARE 3.0 49.000
CENTINAIA DELLE PIU' RECENTI UTILITIES DISPONIBILI.

PUBLISHER PARADISE 89.000
IMMAGINI, CLIPS, FONTS, PCX, TIF, 5000 CDR FILES E MOLTO DI PIU'

SHAREWARE AVALANCE PUBBLICO DOMINIO CATEGORIE VARIE. 119.000

SHAREWARE EXPLORER 4 159.000
4 CD SET DI RACCOLTA SHAREWARE DOS/WINDOWS DAL 1991 AD OGGI.

SHAREWARE EXTRAVAGANZA 119.000
4 CD PER UNA COMPLETA RACCOLTA DI SHAREWARE

SHAREWARE HEAVEN UTILITY VARIE PER VARI UTILIZZI. 49.000

SHAREWARE II THE MAXX 49.000
NUOVISSIME UTILITIES SHAREWARE PER IL VOSTRO COMPUTER DATATE 1993

SHAREWARE OVERLOAD 39.000
ECONOMICA E COMPLETISSIMA RACCOLTA DI UTILITIES ANCHE PER WINDOWS

SHAREWARE STUDIO II 69.000
NUMEROSISSIMI PROGRAMMI PER TUTTI GLI USI. IL PIU' RICHIESTO !

SHAREWARE STUDIO III 69.000
TERZA PARTE DELLA FAMOSA COLLEZIONE SHAREWARE.

SO MUCH SHAREWARE 2 - TANTO SHAREWARE MAI VISTO 119.000

SOFTWARE VAULT GOLD 59.000
CENTINAIA DI FILES, PROGRAMMI E UTILITY PER DOS/WINDOWS. AGGIORNATISSIMO!!

SOUND SENSATIONS 49.000
GENEROSA RACCOLTA DI FILE MUSICALI, MIDI, CAMPIONI E UTILITY.

TEXTURE HEAVEN 169.000
GRANDIOSA RACCOLTA DI IMMAGINI 24 BIT. ECCEZIONALE PER SFONDI ECC.

TOP 2000 SHAREWARE - LE ASSOLUTE NOVITA' SHAREWARE. 79.000

WILD PLACES 69.000
CENTINAIA DI FOTO SVGA DEI PIU' AFFASCINANTI LUOGHI E PAESAGGI DELLA TERRA.

WIN CD 119.000
TRASFORMA IL TUO CD-ROM IN UN LETTORE PROFESSIONALE DI CD AUDIO

WIN PLATINUM SHAREWARE - SHAREWARE PER WINDOWS 59.000

WINDOWARE 39.000
ECONOMICA E COMPLETA RACCOLTA SHAREWARE WINDOWS DEDICATA.

WINDOWS SHAREWARE GOLD 79.000
AGGIORNATA E RECENTE RACCOLTA SHAREWARE PER WINDOWS. BEST UTILITIES !

WORKS FOR WINDOWS 129.000
IL FAMOSO WORD PROCESSOR PER WINDOWS ORA SU CD

WORLD ATLAS FOR WINDOWS - ATLANTE PER PC 89.000

WORLD FACBOOK - 250 CITTA' CON MAPPE E IMMAGINI. 99.000

WORLD VIEW 79.000
CENTINAIA DI IMMAGINI DALLO SPAZIO E DALLA LUNA CON SONORO

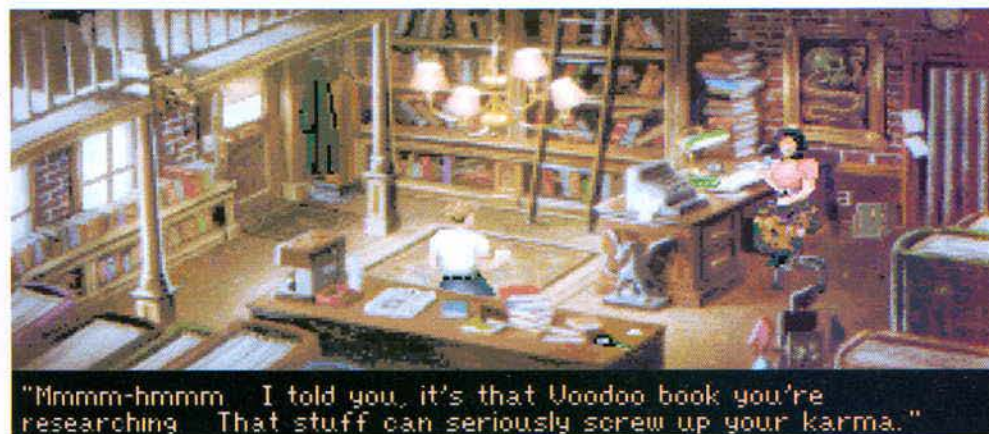
VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA. EVASIONE ORDINI IN 24 ORE. PREZZI IVA COMPRESA. SERVIZIO RIVENDITORI QUALIFICATI.

GABRIEL KNIGHT

SINS OF THE FATHERS

Prendete le atmosfere neo-gotiche dei romanzi di Annie Rice. Aggiungete una buona dose di *Dylan Dog*, un pizzico di *Martin Mystere*, tanto romanticismo e ben più di una tremarella. Shakerate bene, ed ecco il nuovo (o primo?) capolavoro della Sierra. Da giocare possibilmente a notte fonda, dopo le due...

A lato, questo illuminato professore è un esperto di Vodoo e tradizione esoterica africana. Può essere di molto aiuto, basta non addormentarsi alle sue spiegazioni.

Sotto, nonna Knight conosce molti dei segreti di famiglia, ed è sempre pronta a svelarli al suo nipote preferito... l'unico che ha, a dire il vero.

Gabriel in libreria insieme a Gracie, una delle poche che ancora resistono coraggiosamente alle sue *avances*.

Se siete appassionati di horror, probabilmente conoscerete Annie Rice. Sebbene i suoi romanzi non abbiano ottenuto nel nostro paese il riconoscimento riscosso all'estero, anche da noi questa bravissima autrice americana vanta un notevole seguito di appassionati. Fin dalla pubblicazione del suo primo romanzo, *Intervista con il Vampiro*, del 1975, la Rice si è affermata come l'erede più degna di quel grande (e spesso incompreso) scrittore che fu Bram Stoker, l'autore di *Dracula*.

Le atmosfere dei suoi romanzi sono così riconoscibili e caratteristiche che hanno portato alla coniazione del termine "alla Annie Rice", così come, analogamente, si parla di "horror alla Poe" o "alla Lovecraft". Definire cosa si intende con questo termine, però, non è così semplice. Proprio perché capostipite di un genere, l'originalità di *Intervista con il Vampiro* sfugge a confronti con le opere precedenti. Probabilmente uno degli elementi più caratterizzanti è la bravura con la quale la Rice riesce a esprimere la languida e intensa sensualità delle creature della notte. Non è difficile intuire in molti dei suoi personaggi una metafora del "bello e dannato", e dell'attrazione che questa infelice ma morbosamente affascinante condizione esercita sulle persone di entrambi i sessi. *Gabriel Knight - Sins of the Fathers*, l'ultima avventura grafica della Sierra, è un gioco "alla Annie Rice". Non ha i vampiri come protagonisti, ma i riti Vodoo e le tradizioni esoteriche del profondo sud degli Stati Uniti. Ciò nonostante, ogni singolo elemento dell'avventura è fortemente impregnato dello spirito dei romanzi della scrittrice americana. Tra essi, forse il più importante è la decisa caratterizzazione del personaggio centrale, Gabriel.

Il nostro protagonista è un ragazzo scapigliato che vive nella New Orleans degli anni '90. Orfano di entrambi i genitori, è stato allevato dalla nonna fino alla maggiore età. Ora è proprietario di una piccola bottega di libri curiosi che conduce grazie all'aiuto della sua segretaria part-time, Gracie. Aspira a diventare uno scrittore famoso, ma tutti i tentativi fatti in questa direzione sono finiti miseramente. Si consola grazie all'indiscusso successo che ha con le ragazze, che rappresentano al tempo stesso il suo interesse primario e la sua principale occupazione. Come

Questo tipo inquietante è un'esperto di Vodoo e magia nera.

Il nostro amico del liceo Mosley, oggi detective della locale polizia.

Questo braccialetto emana influssi negativi, dicono...certo non ispira simpatia.

Una panoramica della strada che ospita il negozio di Gabriel.

è facile intuire, vive la sua vita con una buona dose di pigrizia e irresponsabilità, e l'espressione "preoccuparsi per il futuro" non appartiene al suo vocabolario. Nonostante ciò, Gabriel è capace di diventare insolitamente attivo se qualcosa colpisce la sua curiosità, ed è attratto dall'occulto in tutte le sue ramificazioni. All'inizio dell'avventura sta conducendo delle ricerche per un libro che "intende" scrivere sulla pratica del Vodoo nell'America contemporanea, proprio mentre New Orleans è scossa da una serie di inspiegabili omicidi a sfondo rituale.

Gabriel, a sua insaputa, è anche l'ultimo discendente di una dinastia di *ShattenJäger*, cacciatori di streghe giunti a New Orleans dalla lontana Germania alla fine del XVII secolo. Sulla famiglia pende una maledizione, dovuta alla terribile colpa di cui si macchiò un lontano bisnonno del protagonista durante gli eventi narrati nel bel fumetto che accompagna il gioco. Da qualche tempo Gabriel è perseguitato da incubi orrendi e ricorrenti, incubi che svaniscono con il sorgere del sole ma che stanno iniziando a lasciare su di lui il segno. Inutile dire che, mano a mano che l'avventura entra nel vivo, gli avvenimenti iniziano a richiamare sempre più quella vicenda lontana e dimenticata... L'interfaccia utente di *Gabriel Knight* è un'evoluzione di quella classica delle avventure Sierra. I comandi principali sono sempre rappresentati da una serie di icone (che appaiono in alto sullo schermo, muovendo in quella zona il puntatore del mouse), ma alcuni "verbi nuovi" sono stati aggiunti alla lista standard dei comandi. Questi sono ora: guarda, parla, interroga, usa, prendi, muovi, cammina e apri. Inoltre, cliccando su un'icona apposita si fa apparire l'inventario, mentre un'altra icona permette di accedere al "registratore", una trascrizione di tutte le conversazioni avute con i personaggi del gioco, divise per argomento. Si tratta di un aiuto davvero gradito, dal momento che queste conversazioni equivalgono a pagine e pagine di dialogo, e che molte contengono preziosi indizi su come proseguire il gioco. L'avventura è divisa in giorni, come già accadeva in *Laura Bow*. Per la precisione, dieci giorni. All'interno di ogni giornata è possibile compiere due tipi di azioni: quelle obbligatorie e quelle facoltative. Le prime sono indispensabili per completare la giornata, mentre le seconde possono essere rimandate ai giorni successivi. Esiste comunque una scadenza per le azioni facoltative e, nell'ultimo giorno disponibile, esse diventano obbligatorie. Una volta completate tutte le azioni obbligatorie, la giornata termina automaticamente.

La prima cosa che colpisce è la qualità "letteraria" del gioco: i dialoghi, la cura dedicata ai personaggi secondari e la struttura narrativa sono degni di un romanzo o di una grossa produzione cinematografica

Come detto, una parte fondamentale del gioco sono i dialoghi con i personaggi non giocanti. Per ogni personaggio il programma fornisce una lista di argomenti, divisa in due parti. La prima parte elenca argomenti dei quali è possibile parlare con tutti (Vodoo, omicidi rituali, New Orleans, tradizioni locali...), mentre la seconda riguarda gli argomenti specifici di quel personaggio (la storia di famiglia per l'anziana nonna, o il cimitero locale per il suo guardiano). Dai dialoghi possono scaturire indizi o nuovi elementi di conversazione che si aggiungono a quelli già elencati.

Gli spostamenti nelle varie locazioni avvengono grazie a due mappe che raffigurano New Orleans e, più in dettaglio, il quartiere francese della città. All'inizio queste locazioni sono solo una manciata, ma con il dipanarsi dell'avventura, dialoghi, eventi casuali e altri avvenimenti ne faranno apparire di nuove. Una delle più importanti è St. James Square, un luogo di incontro per i cittadini di New Orleans che è bene visitare spesso.

Naturalmente occorre raccogliere tutto ciò che non è avvitato, e provare ogni oggetto su qualunque altro. *Gabriel Knight* non sfugge al tradizionale difetto dei giochi Sierra: potete raccogliere tranquillamente abiti da sacerdote, fango e pinzette da filatelico, ma non appena provate a prendere un

Una delle schermate di dialogo. Qui parliamo con Magentia Moonbeam, una locale sacerdotessa Vodoo. Personalmente ci piace di più di Malia, la ragazza di cui Gabriel si innamora.

ombrello o una tazza il programma vi chiede scandalizzato: "Perché mai Gabriel dovrebbe raccogliere questo oggetto?" Già, perché?

Non è necessario giocare a lungo, però, prima di accorgersi che *Gabriel Knight* è un gigantesco balzo in avanti rispetto al normale standard delle avventure Sierra. E non stiamo parlando dei "secondari" *Police Quest* e *Quest for Glory* ma della serie "regina": *King's Quest*. La prima cosa che colpisce è la qualità "letteraria" del gioco: i dialoghi, la cura dedicata ai personaggi secondari e la struttura narrativa sono degni di un romanzo o di una grossa produzione cinematografica. Solo i giochi della LucasArts potevano, fino a oggi, vantare questo spessore. Personalmente avevo sempre considerato la lotta Sierra/LucasArts come uno scontro tra quantità e qualità ma, con *Gabriel Knight*, improvvisamente la società di Roberta Williams ha annullato la distanza.

La trama del gioco è incredibilmente coinvolgente, e capace di tenere incollato il giocatore al video come un romanzo di Michael Crichton. Ma la cura dedicata a questo aspetto del gioco non ha fatto trascurare ai progettisti la sezione degli enigmi da risolvere, ricchissima e capace di sfornare pane per i denti degli avventurieri più smaliziati. Non solo la qualità e la quantità degli enigmi di *Gabriel Knight* colpisce la fantasia, ma anche la loro natura. Scoprire il segreto di un vecchio orologio coperto da simboli cabalistici partendo da un oscuro frammento di poesia in tedesco è molto più bello e stimolante rispetto al tradizionale "usa l'osso con il cane"", e molti dei rompicapo presentati dal gioco sono proprio di questo tipo.

La trattazione del genere horror/avventuroso è così completa che, mentre giocavo, pensavo che da *Gabriel Knight* si potrebbe trarre un'ottima avventura per un gioco di ruolo da tavolo come *Il Richiamo di Cthulhu*.

Inoltre la Jensen non esita a fare uso di tutti i trucchi dei narratori più bravi per tenere avvinto il giocatore. Non importa quanto si faccia o si scopra, c'è sempre qualche elemento misterioso su cui non si potrà fare luce fino al giorno dopo. Inoltre non manca una difficile storia d'amore ricca di contrasti e colpi di scena che si dipana durante i dieci giorni durante i quali si svolge l'avventura. Insomma, staccarsi dal programma è davvero difficile, proprio come da un buon romanzo.

Gabriel Knight fa davvero paura, soprattutto se lo giocate di notte con tutte le luci spente. Come ogni buon romanzo horror, non spreca subito tutte le sua cartucce, e all'inizio gli elementi sovrannaturali sono quasi assenti. Proprio per questo, però, quando si manifestano hanno un notevole impatto sul protagonista e sul giocatore. L'improvviso variare dell'accompagnamento musicale e altri indizi che preannunciano che sta per succedere qualcosa di brutto non mancano mai di fare correre un brivido lungo la schiena, e quando il qualcosa di brutto succede... beh, a un certo punto mi sono alzato e ho acceso la luce.

Gabriel Knight non è privo di difetti, e il principale è che certi enigmi sono davvero troppo difficili, al limite della frustrazione. È un classico gioco da giocare in due o in tre, con frequenti scambi di scoperte e opinioni. Inoltre il modo in cui alcuni enigmi sono proposti è davvero discutibile: a un certo punto, cliccando su una libreria appare la scritta "Gabriel ha già letto tutti quei libri, e non intende farlo di nuovo". Nonostante questa decisa affermazione, in alto a sinistra c'è un libro importante ai fini dell'avventura, e il programma presuppone che, malgrado il primo messaggio, il giocatore vada avanti a cliccare sul mobile fino a quando non lo trova. Questa inutile imprecisione mi ha tenuto bloccato per tre ore.

Un altro difetto è che talvolta il programma presuppone che torniate in una locazione già esplorata anche se non avete motivo per farlo. Dopo poco si impara che è bene ogni tanto fare un giro di routine per tutte le locazioni, tanto per controllare che non sia accaduto qualcosa di nuovo. La cosa però è noiosa, e spesso non serve a nulla.

Detto ciò, non possiamo che sottolineare come *Gabriel Knight* sia la più bella avventura a cui ci sia capitato di giocare quest'anno, fin dai tempi di *Fate of Atlantis*. Se Jane Jensen continuerà a produrre giochi con questo spessore e questa qualità, le mie notti future saranno sempre più occupate. Uh... ripensandoci, forse sono meglio i pomeriggi. Con tanto sole.

Vincenzo Beretta

Genere Avventura
Casa Sierra-on-Line
Sviluppatore Interno

- Trama complessa e coinvolgente
- Molto longevo
- Protagonista azzeccato e ben caratterizzato
- Fa davvero paura!

- Alcuni enigmi sono troppo complessi, e soffrono di qualche imprecisione
- L'interfaccia utente non si è ancora evoluta significativamente

Versione PC

Gabriel Knight **occupa 17Mb su hard disk, e richiede un processore 386 o superiore e almeno 4Mb di RAM. Può essere installato sia in versione DOS che in versione *Windows*. In questo caso la massima risoluzione possibile è 640 x 480, quindi se avete *Windows* configurato in una risoluzione superiore la finestra di gioco non occuperà tutto lo schermo. Una VGA 640 x 480 x 256 colori è altresì indispensabile. Il sonoro supporta SoundBlaster, Roland, AdLib e General MIDI.**

Versione CD-ROM

In arrivo tra pochissimo, sarà interamente parlata. Le voci includono quelle prestigiose di Tim Curry (stella del "Rocky Horror Picture Show") per Gabriel e Mark Hamill (Luke Skywalker di "Guerre Stellari") per il suo amico Detective Mosley.

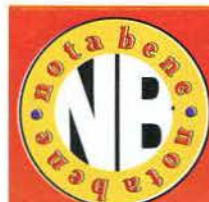
Gabriel Knight è un gioco curato sotto ogni suo aspetto, dalla trama all'implementazione tecnica. La Sierra si è finalmente scrollata di dosso la tradizione negativa di giochi tecnicamente curatissimi ma poveri di spessore (come, non abbiamo paura di dirlo, il best-seller *King's Quest VI*) e ha prodotto un titolo che rimarrà negli annali del genere. In particolare, al di là dei romanzi di Annie Rice, *Gabriel Knight* è un gioco che nel nostro paese farà felici gli appassionati di *Dylan Dog* e *Martin Mystere*, sia per la grande somiglianza del protagonista con l'eroe di Tiziano Sclavi (il Gabriel sulla copertina del manuale sembra Dylan disegnato da Casertano), sia per il rigore con cui gli elementi culturali del background (Vodoo, esoterismo africano, magia nera) sono stati ricercati e implementati. A quando l'edizione in lingua italiana?

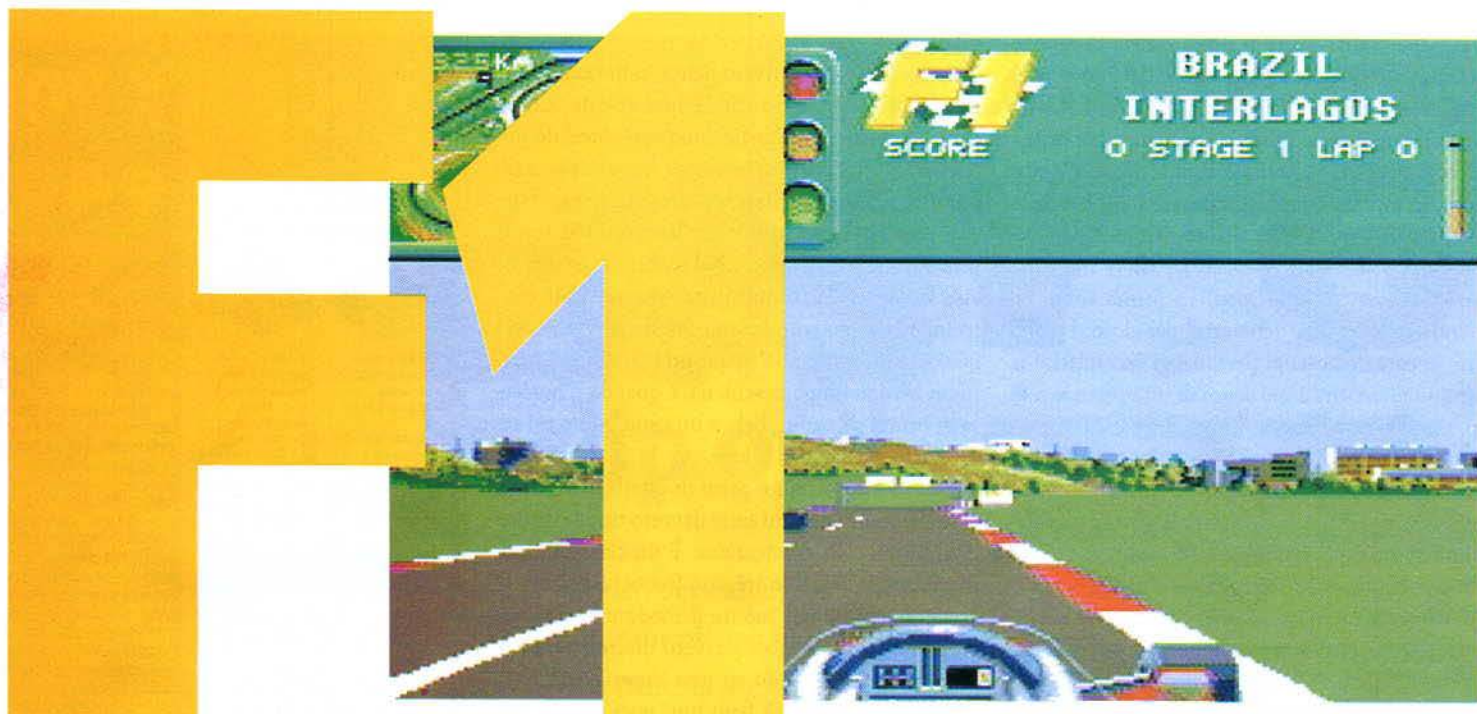
CURVA INTERESSE PREVISTO

minuti · ore · giorni · settimane · mesi · anni

5 4 3 2 1 0

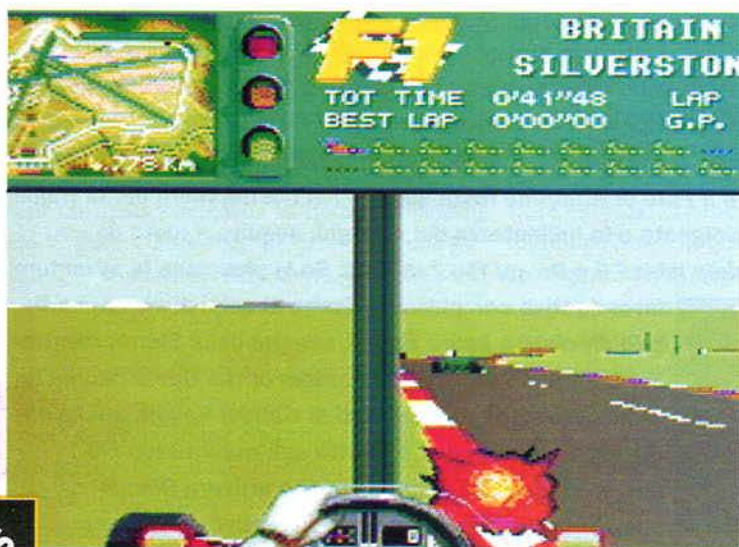
Un allegro bar dove passiamo buona parte del nostro tempo libero. Quesi tutta la giornata, cioè.

nota bene · NB

Il settore delle avventure grafiche animate è così vasto che non ci sono difficoltà a trovare alternative.
Quando si tratta della qualità, però, il discorso cambia... *Indiana Jones e il Fato di Atlantide* resta sempre nel nostro cuore per la trama coinvolgente e la brillantezza dei dialoghi, seguito a ruota da *Monkey Island II* e *Day of the Tentacle*. Se vi piacciono le avventure investigative complesse e ricche di colpi di scena, un titolo discreto è *Laura Bow II*, sempre della Sierra, mentre la MicroProse con il suo *Phantom of the Opera* ricorda le atmosfere tetre e inquietanti di *Gabriel Knight*, anche se questa avventura non è adatta agli avventurieri più esperti. Infine, tra poco, dovrebbe arrivare *Bloodnet*, una storia di vampiri e pirati informatici ambientata in un tetro futuro cyberpunk. Vi faremo sapere.

F1

La macchina sfreccia a tutta velocità sulla pista d'asfalto, sterza all'ultimo istante ed evita per un soffio un palo ai lati del circuito, supera una macchina, accelera e si immette nel rettilineo per lo sprint finale: un frenetico testa a testa... siete primi!

F1 della Domark è un gioco che ho già avuto la possibilità di provare e recensire nella sua precedente versione per Sega Mega Drive. Nel numero 20 di Game Power, infatti, si era meritato un voto equivalente a un "kappiano" 890.

La versione Amiga è veramente velocissima e ben realizzata, lo scrolling è fluido e privo di rallentamenti ma, fondamentalmente, non ci sono stati particolari miglioramenti rispetto alla versione Mega Drive: i pregi e i difetti sono rimasti essenzialmente gli stessi. Nel menu principale delle opzioni potrete decidere molte cose che influenzeranno direttamente la gara e le vostre probabilità di vittoria. Tanto per cominciare è consigliabile fare un bel po' di pratica, anche perché (soprattutto nella versione 1200) la velocità e la fluidità dello scrolling raggiunge livelli tali da far perdere letteralmente il controllo. Fortunatamente, attivando il tasto "Caps Lock" è possibile rallentare il 1200 alla velocità della normale A500. Per allenarsi, dunque, è preferibile, in primo luogo, selezionare l'opzione demo e dare un'occhiata alla pista selezionata mentre il computer gioca per voi, in modo da prendere familiarità con il percorso. Potrete quindi allenarvi direttamente con l'opzione Training, selezionando una pista a vostra scelta e continuando a percorrerla finché non vi sentirete sufficientemente sicuri da gareggiare contro i vostri avversari elettronici. Le gare "ufficiali" disponibili sono la corsa singola e il campionato. Nella corsa singola (chiamata arcade) dovrete superare un certo numero di automobili avversarie entro i giri di pista predeterminati: nella prima gara dovrete superare sei auto, nella seconda dieci, nella terza dodici e così via. La seconda opzione, invece, vi permette di gareggiare su sei dei dodici percorsi disponibili (divisi in due categorie) o su uno scelto direttamente da voi. I primi sei classificati di ogni gara riceveranno dei punti, proporzionalmente alla loro posizione d'arrivo: il primo dieci, il secondo sei, il terzo quattro, il quarto tre, il quinto due e il sesto uno. Lo stesso numero di punti viene anche assegnato alla relativa scuderia.

Il tutto è ulteriormente modificabile dall'opzione Player, che permette di decidere il numero di giocatori concorrenti: "1" significa che gareggiate

Peccato, stavamo andando così bene...

FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

DRIVERS	GP #1	GP #2	GP #3	GP #4	GP #5	GP #6	TOTAL
PROST							
HILL							
BERGER							
PATRESE							
KATAYAMA							
DE CESAR							
SCHUMACH							
HAKKINEN							
BRUNDLE							
ANDRETTI							
ZANARDI							
HERBERT							
ALESI							
BLUNDELL							
WARWICK							
-							
BEST LAP	3'00"00 AAAAAA	3'00"00 BBBBBB	3'00"00 CCCCCC	3'00"00 DDDDDD	3'00"00 EEEEEE	3'00"00 FFFFFF	BEST TOT
BEST GP	18'00"00 [illegible]	18'00"00 [illegible]	18'00"00 [illegible]	18'00"00 [illegible]	18'00"00 [illegible]	18'00"00 [illegible]	5 [illegible]

Ecco la schermata in cui appariranno i punteggi assegnati nelle varie gare.

da soli contro il computer, che controlla tutti gli altri avversari; "2" permette di giocare contro un amico in "split-screen"; "1 vs CPU" permette di sfidare un singolo avversario, sempre controllato dal computer; infine, "Turbo" è un'opzione particolarmente veloce e difficile che vi consiglio di selezionare soltanto dopo un bel po' di allenamento. Naturalmente entrambi i giocatori possono usare il joystick, mentre il primo può anche decidere di usare il mouse.

il principale pregio di F1 è la sua velocità veramente incredibile e la fluidità dello scrolling...

Ci sono quattro livelli di "professionalità" del pilota (o, se preferite, quattro livelli di difficoltà del gioco): Novice, Amateur, Professional ed Expert. La difficoltà modifica la velocità effettiva, l'aggressività degli avversari e la capacità della vostra automobile di reggere i frequenti (almeno all'inizio) scontri che farete. Le piste a vostra disposizione sono dodici, e sono divise in due categorie: la Leg 1 (Interlagos in Brasile, Imola a S. Marino, Barcellona in Spagna, Montecarlo a Monaco, Montreal in Canada e Castelet in Francia), e la Leg 2 (Silverstone in Gran Bretagna, Hockenheim in Germania, Spa in Belgio, Monza in Italia, Estoril in Portogallo e Adelaide in Australia). Prima di affrontare questa titanica sfida dovrete decidere ancora qualche piccolo particolare: potrete scegliere se mettere degli spoiler alti, medi o bassi, se usare le marce manuali (premendo in alto il joystick e il pulsante di fuoco si inserisce una marcia superiore, mentre premendo in basso e il pulsante di fuoco si inserisce una marcia inferiore) o automatiche, e se utilizzare la mescola dei pneumatici tenera, media o dura. Passando al gioco vero e proprio posso dire che il principale pregio di *F1* è la sua velocità veramente incredibile e la fluidità dello scrolling... Purtroppo questa velocità è una diretta conseguenza del principale difetto del gioco: l'assenza di particolari sullo schermo e la povertà di dettaglio. Un altro grosso difetto è dato dal modo in cui sono stati realizzati i box: dovrete entrare sotto un porticato ai lati del circuito e frenare fino a fermarvi, quindi premere il pulsante di fuoco. È estremamente difficile entrare, e se per caso vi capita anche soltanto di sfiorare una delle colonnine del porticato, il programma vi riporterà al centro della pista interpretando la cosa come un errore compiuto durante la gara, e non vi sarà più possibile entrare ai box prima del giro successivo.

Yuri Abietti

Stiamo passando a tutta velocità sotto il ponte della pista di Monza: è necessario fare molta attenzione alla curva in lontananza.

Genere Guida
Casa Domark
Sviluppatore Interno

- Velocità eccezionale
- Scrolling fluidissimo
- Giocabilità immediata

- Grafica povera e poco dettagliata
- L'entrata ai box è mal realizzata

Versione Amiga

Il gioco risiede su un solo dischetto non installabile. Come già detto, la grafica è abbastanza scarna e poco dettagliata, soprattutto per quanto riguarda gli sfondi dei vari percorsi, ma la velocità e la fluidità dell'animazione e dello scrolling sono davvero eccezionali, soprattutto se fate girare il programma su un Amiga 1200: dovrete frenare premendo il tasto di "caps lock" per arrivare a una velocità a portata di mano di noi comuni mortali... Il sonoro non è eccezionale e aggiungere qualche effetto avrebbe aumentato le possibilità di coinvolgimento.

K VOTO

840 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

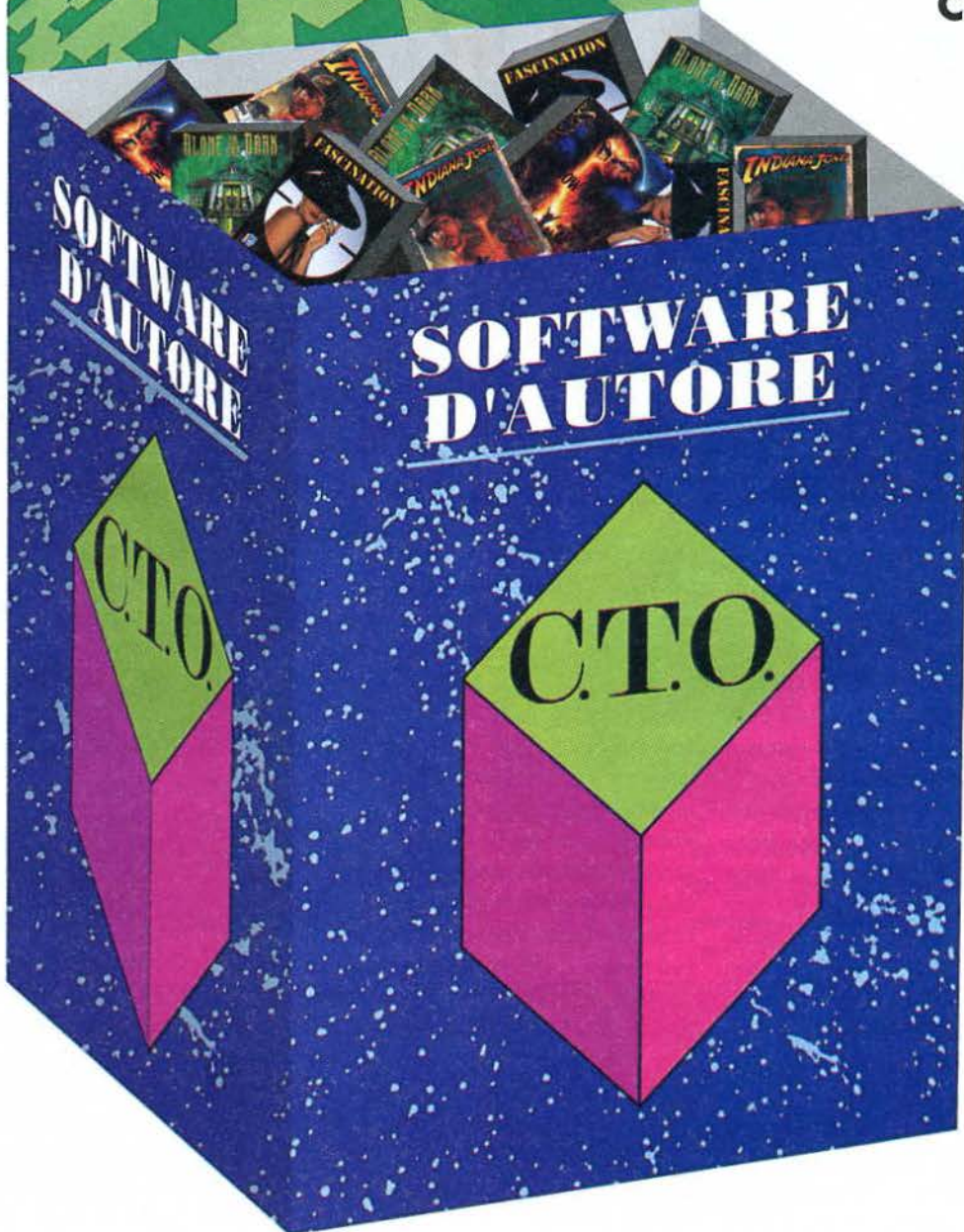
Niente da dire: *F1* è sicuramente un gioco ricco di opzioni divertenti e utili e coinvolge il giocatore in maniera semplice e immediata. La velocità e la fluidità dello scrolling, poi, danno quasi l'impressione di essere all'interno dell'automobile. I difetti sopracitati sono, d'altra parte, stati determinanti ai fini del K voto, anche perché al giorno d'oggi il popolo amighista è affetto da sindrome di inferiorità rispetto ai prodotti per PC, ed è praticamente impossibile non fare nessun tipo di paragone. Comunque gli amanti dei giochi di corsa potranno sfidare gli amici in corse mozzafiato sulle più famose piste del mondo.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto ore giorni settimane mesi anni

0 1 2 3 4 5

_F1_ è il diretto discendente di un vecchio gioco francese di nome _Vroom!_, ma ci sono anche molti altri titoli che possono appassionare un amante dei giochi di corsa. Chi vuole sfrecciare sulla strada al volante di un bolide da corsa e possiede l'Amiga può orientarsi verso titoli come _Lotus 1, 2_ e _3_, della Gremlin Graphics (soprattutto il secondo capitolo che, almeno a mio parere, è particolarmente bello e ben riuscito), che saranno presto disponibili in un'unica trilogia riveduta e corretta. Altrimenti potrete dare un'occhiata a _Jaguar XJ 220_ della Core Design, altro gioco che permette una sfida a due giocatori utilizzando lo split-screen.

A sinistra in alto: un'altra immagine del gioco a due in split-screen... Siamo un po' indietro rispetto al nostro avversario, ma non c'è da stupirsi, dato che è tenuto dal computer.
In basso: a lato della pista, proprio sulla vostra destra, potete vedere i maledetti box, tanto difficili da raggiungere!
A lato: una mappa del percorso su cui stiamo correndo. Viene mostrata in alto a sinistra sullo schermo e viene aggiornata con la nostra posizione e quella dei nostri avversari.

IL GIALLO INTERATTIVO

- FASCINATION
- INDIANA JONES and the FATE OF ATLANTIS
- ALONE IN THE DARK
- SHADOW OF THE COMET

Dai nostri rivenditori la festa continua...

PIEMONTE **AMERICAN'S GAMES AND SYSTEM** - Via Sacchi 26/b TORINO - **TV MIRAFIORI** - C.so Unione Sovietica 395 TORINO - **P.C. DI PANICO** Via Guasco 54 ALESSANDRIA - **EXPERT SYSTEM ITALIA** - Via Cannobbio 16/A NOVARA - **K & G** Via Ranzoni 2/a NOVARA - **MEGA.LOMANIA** - Via G. Ferraris 90 VERCELLI **LOMBARDIA** **ALCOR** Via Sarpi, 7 MILANO - **ALCOR 1** V.le Gran Sasso 50 MILANO - **M.G. SHOP** - V.le Montenero 12 MILANO - **MARCUCCI** - Via F.lli Bronzetti 37 MILANO - **NEWEL** Via Mac Mahon 75 MILANO - **PER GIOCO** Via S. Prospero 1 MILANO - **TC CENTRO MILANO** Largo Galleria dei Servi 11 MILANO - **A.S.I.** V.le Italia 1 C/O Centro Comm.le Rossi CORSICO (MI) - **ARIVIS** Piazza 1 Maggio 13 CORSICO (MI) - **BIT 84** Via Italia 4 Monza (MI) - **HIPERGAMES** Via Matteotti 60/AB LISSONE (MI) - **MEDIA WORLD** Via E. Fermi 1 C/O Centro Comm.le Curno CURNO (BG) - **VIGASIO** Portici Zanardelli 25 BRESCIA - **MEGABYTE** Via Castello 1 DESENZANO DEL GARDA (BS) - **ELTRONGROS** Via L. Da Vinci, 54 BARZANO' (CO) - **MEDIA WORLD** Via Lombardia 6 C/O Centro Comm.le Mirabello MIRABELLO DI CANTU' (CO) - **ERRE INFORMATICA** Via Milano 2/G CREMONA - **PRISMA** Via B. Da Novara 8 CREMONA - **MEDIA WORLD** Via Mazza 50 C/O Centro Comm.le Montebello MONTEBELLO DELLA BATTAGLIA (PV) - **FLOPPY** Via Morazzone 2 VARESE **TRIVENETO** **COMPUTER POINT** Via Roma 63 PADOVA - **COMPUTER SACE** Via Carducci 26 PADOVA - **COMPUTER SACE** Via Venezia 61 Centro Giotto PADOVA - **COMPUTER SERVICE** Via Europa 2 Galleria Veneta PADOVA - **CLINICA R. DEL COMPUTER** V.le Regina Margherita 7/9 (RO) - **AL RISPARMIO** V.le Del Lavoro 18 Int.9 Rovercenter ROVERETO (TN) - **MUSIC CENTER** Via Bolzano 30 GARDOLO (TN) - **COMPUTER SHOP** Via Reti 6 TRIESTE - **COMPUGAMES** C.so Cavour 5/A VERONA - **ECHOS** Via Pola 20 Centro le Piramidi VICENZA **LIGURIA** **OFFICE & GAMES** P.zza Bianchi 9 IMPERIA **EMILIA ROMAGNA** **COMPUTER UNION** Via Ranzani-11 BOLOGNA - **ECS** Via Casarini 3/C BOLOGNA - **GRANDE EMPORIO STERLINO** Via Indipendenza 66 BOLOGNA - **GRANDE EMPORIO STERLINO** Via Lombardi 43 BOLOGNA - **GRANDE EMPORIO STERLINO** Via Murri 73/75 BOLOGNA - **GRANDE EMPORIO STERLINO**, Via S. Stefano 30/2 BOLOGNA - **INFOMASTER** Via Emilia 124 S. LAZZARO DI SAVENA (BO) - **MEDIA WORLD** P.zza Colombo 3 C/O Romagna Center SAVIGNANO SUL RUBICONE (FO) - **COMPUTER UNION** Via Emilia Est 325 MODENA - **ORSA MAGGIORE** P.zza Matteotti 20 MODENA - **ZANICHELLI** Via E. Casa 6 PARMA - **COMPUTERLINE** Via S. Rocco 10/C REGGIO EMILIA - **COMPUTERMANIA** V.le Monte S. Michele 6/E REGGIO EMILIA - **FROG** Via Emilia S. Stefano 9/C REGGIO EMILIA - **VIDEO HOUSE** V.le Olimpia 14/A REGGIO EMILIA - **G.E.A. INFORMATICA** Via Statale 467-26/C Scandiano (RE) **TOSCANA** **ASSOELETTRONICA** Via del Filareto 10/12 FIRENZE - **HIPERMEDIA** Via Di Banco 26 FIRENZE - **NEW COMPUTER SERVICE** Via degli Alfani 2/R FIRENZE - **PUNTO SOFT** Via Torciconda 1/R FIRENZE - **TELEINFORMATICA TOSCANA** Via Bronzino 36 FIRENZE - **AZIMUT** Via di Peretola 76 ROSSO (FI) - **FUTURA 2** Via Cambini 19 LIVORNO - **PERNA GIANNI** Via Regina Margherita 16 ALTOPASCIO (LU) - **M.T.M. INFORM** Via Silvestri 15 PRATO - **MASTER ELETTRONICA** Via Valentini 96/C PRATO - **BROGI RENATO** Via Cammolia 20/22 SIENA **LAZIO** **ARICO** Via Magna Grecia 71 ROMA - **CD ROMA** Via ANASTASIA II 328 ROMA - **COMPUTER SHOP** Via della Meloria 19 ROMA - **COMPUTERLANDIA** Via Prenestina 370/1 ROMA - **DOTT. SOFT & MR. HARD** Via Amatrice 24 ROMA - **ELECTRONIC 69** Via Ferri ROMA - **ELETTRONICA DI MILAZZO** Via Nobiliare 16/22 ROMA - **GAME CENTER** Via delle Palme 56 A/B - **GEMAR** Via Cavalleggeri 65 ROMA - **M. ELECTRONIC** Via Nuvolari II piano BOX C206 ROMA - **METRO IMPORT** Via Donatello 37 ROMA - **SPARAPANI** Via Cimarosa 11 ROMA - **ROMA GIOCHI** Via Degli Scipioni 109/111 ROMA - **TAKE AWAY** Via Tripolitana 164 ROMA - **AUDIO CAR** Via Livorno 68 LADISPOLI (RM) - **COMPUTER SCOOL 2000** Via Mura dei Francesi 99 Ciampino (RM) - **L'ANGOLO DEL COMPUTER** Via delle Case Nuove Civitavecchia (RM) - **MM SOFTWARE** Via Olivieri 59/B OSTIA LIDO (RM) - **TOP COMPUTER** Via Del Lido Centro Morbella (LT) **CAMPANIA** **CD NAPOLI** Via Tosti 28-30 NAPOLI - **GIOCO E STRATEGIA** Via G. Gigante 5/A NAPOLI - **TOP VIDEO** Via S. Anna dei Lombardi NAPOLI - **NEW COMPUTER MARKET** C.so Garibaldi 65 SALERNO **PUGLIA** **INFOGRAM** Via Isonzo 4A BRINDISI - **PROGETTI INFORMATICI** V.le Magna Grecia 108B TARANTO **SICILIA** **BASIC** Via SAMMARTINO 32 PALERMO - **HOME COMPUTER** Via Delle Alpi 50 C/D/E PALERMO - **IL NANO VERDE 2** Via Cavour 115 PALERMO - **RANDAZZO** Via Mariano Stabile 160/B PALERMO - **RANDAZZO** Via Lulli 20/40 PALERMO - **DG COMP** Via Maglienti 9 SCIACCA (AG) - **AZETA** Via Canfora 140 CATANIA - **MUSIC PARADISE** V.le S. MARTINO 264 MESSINA - **OFFICE AUTOMATION** Via Venezian 75 MESSINA - **HOME COMPUTER** Via Galvani 29 RAGUSA - **BCC ELETTRONICA** P.zza V. Veneto 26 AVOLA (SR) - **DIGITAL TOP** Via Marconi 463 CASA S. ERICE (TP) - **BIT INFORMATICA** Via Pasteur 21 RAGUSA.

DUNGEON H

Forse avremmo fatto meglio a escludere le creature Non-morte dal nostro dungeon...

La SSI soccorre gli assetati di GdR tridimensionali, e ci propone un gioco che promette 4 bilioni diversi di dungeon, al posto dei 14 livelli di *Eye of the Beholder 3*. Da accaparrarsi al volo, o da lasciare sugli scaffali? Chi meglio di Paolo "Beholder" Paglianti potrebbe trovare la risposta a questo inquietante quesito.

Cliccando sulla faccia del personaggio, potrete esaminare le informazioni (nel classico stile AD & D) del nostro mezz'elfo. Bel tipino, no?

Un enigma tipico di Dungeon Hack: per superare la porta controllata da questa serratura, dovrete trovare il pezzo mancante.

Se rientrate nella nutrita schiera di avventurieri che hanno passato notti intere a svelare i misteri di WaterDeep, quelli annidati nel Tempio di Dark Moon o, ultimamente, esplorando la magica città di Myth Drannor, *Dungeon Hack* sembra fatto apposta per voi. Invece di presentarvi un solo dungeon già pronto per l'uso, permette di crearne uno nuovo per ogni partita, adattato secondo i gusti personali del giocatore che, una volta tanto, può scegliere il numero di tesori e quanto siano forti i suoi nemici. Una bella promessa, quasi al limite del credibile, vero? Prima di tutto, bisogna creare un personaggio ex novo, oppure sceglierne uno tra quelli già confezionati dalla SSI: purtroppo in *Dungeon Hack* non controllerete un intero Party, ma vi immergerete nell'oscurità degli abissi soli soletti. La creazione del vostro alter ego Fantasy segue le classiche regole AD&D, tuttavia troverete, oltre ai "soliti" Paladini, Ranger, Chierici, anche la nuova classe dei Bardi, che accomuna i pregi (e i difetti) del mago e del ladro. Si passa poi alla generazione del vostro dungeon privato, che può essere personalizzato nei minimi dettagli grazie a un'apposita schermata con cui potrete controllare i parametri delle segrete che vi apprestate a esplorare. Naturalmente potrete scegliere la grandezza del Dungeon (da 10 a 25 livelli), il numero di mostri che incontrerete e la massa di tesori che aspetta solo il vostro eroe per essere raccolta. Ma non è tutto! Potete scegliere anche se mettere trappole magiche, insidiosi trabocchetti, invisibili muri illusori o addirittura decidere se includere o meno un livello subacqueo, qualche manciata di Mostri non-morti e condire il tutto con zone Antimagiche ed enigmi multi-livello. Oltre ai parametri "geografici" del dungeon, controllate anche le caratteristiche dei Mostri (se possono o meno lanciare incantesimi), della potenza delle arti Arcane, o la frequenza di porte che richiedono una chiave per poter essere aperte. La gamma delle opzioni è quindi davvero strabiliante e, almeno a prima vista, si ha la sensazione di poter creare veramente un gioco alla *Eye of the Beholder* modellato dal proprio gusto personale. Inutile dire che chi vi scrive ha creato un dungeon immediatamente e, dopo aver afferrato la solita spada e il fido mouse, è partito subito per l'esplorazione. I primi esperimenti hanno sottolineato i limiti di *Dungeon Hack*: se mettete, per esempio, Key Frequency al massimo, vi ritroverete sommersi letteralmente da chiavi di tutti i tipi, dalla Copper Key del primo Beholder, alla Faith Key del terzo episodio. Immaginatevi poi a selezionare un alto Treasure Ammount! Vi sembrerà di essere nel deposito di Zio Paperone!

Invece di presentarvi un solo dungeon già pronto per l'uso, permette di crearne uno nuovo per ogni partita

Tuttavia queste situazioni paradossali si presentano solo quando scegliete dei valori troppo alti o troppo bassi: come dice il famoso motto latino, il giusto sta nel mezzo! Dopo qualche tentativo, ho trovato la combinazione che mi soddisfaceva: pur-

ACK

AVVENUTURE PER CASO

Per il mio viaggio nell'Abisso ho creato un forte Chierico/Ranger Mezz'Elfo, che ho poi guidato in un Dungeon di dieci livelli di difficoltà media. I primi tre livelli non erano particolarmente difficili: ho perso solo un po' di tempo a cercare la chiave di una diabolica porta, che, per puro caso (o forse no?) era nascosta dall'altra parte del labirinto, mentre un po' più avanti ho avuto dei problemi perché non trovavo le scale, finché non ho trovato uno scroll che riportava la mappa completa del livello, e ho scoperto i tre muri invisibili che nascondevano l'uscita. Gli unici nemici degni di nota sono stati gli Uomini Topo, che, come suggeriva uno scroll trovato da quelle parti, sono vulnerabili solo alle armi magiche. Il quarto e il quinto livello erano abitati da un'orda di Non Morti, che avevano la pessima abitudine di sottrarmi livelli di esperienza. Stavo già disperandomi, quando ho trovato il famoso High Priest Myrh's Holy Symbol che, come ho scoperto dopo poco tempo, mi permetteva di lanciare un incantesimo in più per ogni livello: da allora ho potuto contare sul Restoration per recuperare i livelli drainati dai Non Morti. Purtroppo sono rimasto bloccato al settimo livello per diverso tempo, prima di accorgermi che un piccolissimo pulsante (con tanto di led luminoso!) mi apriva la strada verso le scale. Era sbarrata da una colonia di Draghi Non - Morti che mi ha reso la vita davvero dura! I tre livelli successivi erano contraddistinti da diversi teletrasportatori "cubici", che però non sono stati di grosso intralcio; inoltre al settimo livello sono incappato in una trappola magica che mi appesantiva l'inventario e mi rallentava. Infine, mi ha colpito la forma dell'ottavo livello, che ricorda abbastanza uno dei livelli finali di *Eye of Beholder 2*. Il nono livello era sommerso dall'acqua, ma per fortuna un Elmo di Underwater Breathing mi ha salvato dai flutti, e sono riuscito ad arrivare all'ultimo livello, dove, dopo diversi scontri con i tentacoli dei temibili Feyr, ho recuperato l'Orb tanto desiderato!

Genere GdR
Casa SSI
Sviluppatore DreamForge

- Molti, fin troppi Dungeon da esplorare
- Permette di creare un dungeon su misura!
- Finalmente la SSI ha scoperto l'Automapping

- Un po' troppo lineare
- Sconsigliato a personaggi Single Class!
- Non ci sono NPC con cui dialogare.

Versione PC

Oltre alla solita VGA e al classico mouse, *Dungeon Hack* pretende ben 12 mega byte di spazio su hard disk; inoltre, per apprezzare il sonoro digitalizzato e le finiture grafiche, avrete bisogno di quattro mega di RAM: infatti, se non avete abbastanza memoria, il gioco eliminerà prima gli effetti sonori e poi qualche ritocco grafico, e potrete avventurarvi per i suoi labirinti casuali anche con soli due mega. Sono riconosciute le schede sonore SoundBlaster (senza distinzione tra normale, Pro o 16), la Adlib e la Roland. Vivamente sconsigliato se non avete almeno un 386 a 25 MHz.

K VOTO

805 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

La grafica e il sonoro di *Dungeon Hack* sono praticamente identici a quelli di *Eye of the Beholder 3*. Il vasto campionario di armature, armi e oggetti vari è stato rielaborato dai diversi giochi della SSI, come la Gold Coin di *The Summoning*. Per fortuna è stato inserito l'automappaggio e un utile "radar locale" che permette di tenere sotto controllo le immediate vicinanze. Sicuramente il singolo dungeon non è all'altezza di uno "confezionato" ad arte dai programmatori, e si sente la mancanza degli "enigmi" che sono l'anima di tutti i giochi ispirati all'intramontabile *Dungeon Master*: tuttavia nell'insieme questo nuovo "esperimento" della SSI è divertente e accattivante, e offre una sfida diversa ogni volta che si crea un nuovo dungeon. Rivolto agli appassionati di questo genere di GdR, a cui interessa più l'esplorazione e il massacro dei mostri.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto ore giorni settimane mesi anni

5 4 3 2 1 0

troppo, mi sono accorto che il mio primo personaggio, un Paladino, aveva dei problemi già al quarto livello del dungeon, semplicemente perché non poteva lanciare incantesimi curativi (a parte il frettoloso Lay on Hands).

Certo, ho trovato diverse pozioni e qualche scroll clericale, ma alla fine ho dovuto desistere e ricominciare da capo con un altro personaggio. Anche se normalmente preferisco personaggi Single Class, per la seconda esplorazione di *Dungeon Hack* ho creato un Ranger/Chierico, (le cui avventure sono brevemente narrate nel box che trovate in queste pagine) e devo dire che non solo se l'è cavata benissimo, ma è riuscito pure a finire il dungeon.

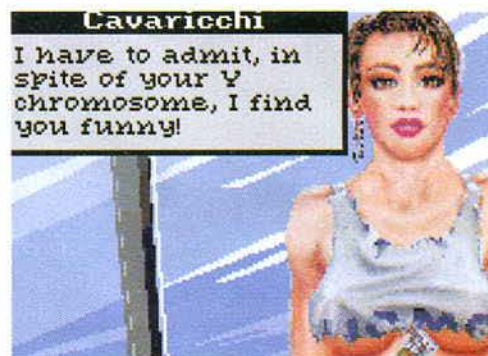
Come si può intuire dal piccolo racconto delle peripezie di questo mezz'elfo, non dovete aspettarvi un gioco strutturato secondo una trama rigida, in cui ogni stanza ha una sua logica ben definita, tutti gli oggetti sono posizionati in modo che li troviate al momento giusto e, soprattutto, il dungeon è stato concepito a tavolino solo per la vostra esplorazione, come *Lands of Lore* o i tre capitoli di *Eye of the Beholder*. In fondo, si tratta semplicemente di livelli generati casualmente dal computer, quindi aspettatevi di trovare corridoi senza uscita che non hanno un senso logico, stanze vuote oppure oggetti disseminati indiscriminatamente per la mappa. Inoltre, non troverete i famosi "enigmi" con pedane o teletrasportatori che hanno messo a dura prova i fan della saga del Beholder, né incontrerete nessun tipo di NPC. Tuttavia i dungeon, anche se generati casualmente, hanno un denominatore comune che li rende comunque interessanti: per esempio i muri illusori sono messi in punti strategici, anche abbastanza difficili da scovare e, normalmente, proteggono locazioni importanti, come una scala o un teletrasportatore. Anche i mostri e gli oggetti più importanti sono collocati dal computer con una certa logica, seppur primitiva: normalmente, se trovate un avversario particolarmente potente o pericoloso, vuol dire che siete vicini all'uscita o a un oggetto magico di una certa importanza. Niente "stanza con nove pedane" (ve la ricordate?, NdR), ma diverse chiavi (anche abbastanza originali) da trovare, molte leve e pulsanti segreti, qualche teletrasportatore, un'immensità di nemici da sconfiggere e migliaia di mappe non ancora generate che aspettano solo di essere esplorate...

Paolo Paglianti

Se sarete abbastanza forti, scaltri e veloci, potrete arraffare un bel po' di tesori dalle segrete.

Leisure suit LARRY 6

Shape up or slip out!

Larry colpisce ancora! Il nerd più famoso dei videogiochi si concede una lussuosa vacanza, in uno degli alberghi più esclusivi della costa, alla ricerca della donna ideale, senza però rinunciare a qualche flirt occasionale...

Larry è finalmente riuscito a esaudire il desiderio di Rose e sta riscuotendo la ricompensa dalla prosperosa maniaca dei fiori. Ma non credo il nostro nerd sia poi tanto felice...

Il solito, sporco trucco del proiettore! Quando Larry passa al setaccio i rifiuti trova sempre qualche utile oggetto.

DEMO BBK ON-LINE

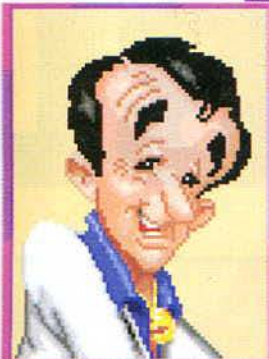
E con questo siamo a quota sei, anzi no, cinque, visto che il quarto episodio è stato dato per disperso. Questa nuova puntata dell'interminabile saga di Larry inizia con un piacevole colpo di scena: invece che scoprire il tradimento della moglie omosessuale o dover rischiare la propria pelle per i servizi segreti, il nostro (anti)eroe viene invitato da una magnifica biondona all'epico show televisivo "Stallion Competition", e riesce addirittura a vincere il secondo premio! Certo, essendo solo due i partecipanti non ci sono molte possibilità di finire peggio, ma in fondo questi sono dettagli secondari; Larry viene prontamente spedito in limousine allo splendido hotel "La Costa Lotta", dove lo aspettano nuove e piccanti avventure. Infatti, grazie al suo infallibile fiuto, Larry scopre quasi subito che nell'hotel ben otto ragazze sono pronte a ripagare chi soddisferà i loro più reconditi desideri con metodi originali e poco ortodossi.

Come c'era da aspettarsi, niente di nuovo in questa ennesima avventura di Larry: messi da parte gli scomodi abiti di agente segreto, il nostro eroe questa volta dovrà confrontarsi con una serie apparentemente infinita di frivoli problemi femminili, come una macchina anti-cellulite in panne o la ricerca di un fiore esotico, sapendo fin troppo bene che queste ragazze sono disposte più o meno a tutto pur di vedere risolti i loro piccoli problemi.

Al Lowe ha deciso di rendere sempre visibili i sei comandi disponibili

Tuttavia, oltre alla classica ricompensa maschilista, le otto pulzelle aiuteranno Larry a conquistare una nona ragazza, destinata a diventare la donna ideale del nostro simpatico nerd: che si tratti di una nuova Passionate Patti?

Guiderete Larry per i meandri del gigantesco albergo con la tradizionale interfaccia di controllo della Sierra, con l'aggiunta di qualche piccola novità: prima di tutto, scoprirete che finalmente sono tornati gli imbattibili menù a tendina (alla Windows, tanto per intenderci) che vi permettono di salvare, caricare, ecc... direttamente e intuitivamente. Inoltre, lo stesso Al Lowe ha deciso di rendere sempre visibili i sei comandi disponibili, posizionando le corrispondenti icone nella parte inferiore dello schermo. Oltre alle solite istruzioni che vi permettono di spostarvi, prendere o interagire con oggetti, e parlare con gli altri personaggi, è stato inserito un nuovo comando, che, molto esplicitamente, è contraddistinto da un'icona raffigurante la zip dei pantaloni: se non capite a cosa possa servire in *Larry 6*, probabilmente farete bene a girare pagina e leggere la recensione di un altro gioco! Anche la grafica, dopo

Si ringrazia Pergioco-Mi

Per accontentare Shablee dovrete trovarle un nuovo vestito. E vi assicuro che non è per niente semplice!

nota bene NB

Se vi piacciono le allegre e spensierate avventure di *Larry 6*, dovreste provare gli altri episodi della saga, soprattutto i primi due, che però richiedono di inserire i comandi con la tastiera invece che con comode icone. Le battute divertenti e un po' da osteria che trovate nella serie imperversano anche nelle peripezie di *Freddy Pharkas Frontier Pharmacist*, altra avventura Sierra guarda caso firmata da Al Lowe , alle prese con cavalli flautulenti, rifiuti solidi puzzolenti, e altre amenità al limite del volgare. Se invece preferite qualcosa di più serio, perché non date un'occhiata a di *Police Quest 4*, recensito in questo stesso numero?

lo sfortunato tentativo a "cartone animato sproporzionato" di *Larry 5*, è ritornata semplice e realistica: gli sfondi sono molto colorati e puliti, e a volte le inquadrature sono originali e divertenti, come quella alla *Kick Off* della palestra di aerobica. Quando incontrate una delle nove ragazze nei guai, appare una veduta ravvicinata, mooolto ravvicinata e... molto interessante, che vi permette di ammirarne i pregi, oltre che scambiare quattro chiacchiere. Purtroppo il sistema di dialogo è abbastanza primitivo: non solo non potrete decidere cosa dire con parole vostre, ma neppure scegliere tra diverse frasi già pronte, come nelle avventure della LucasArts. Larry si limiterà a dire quello che più o meno ci si aspetta in base a ciò che è successo in precedenza: per esempio, la prima volta che parlerete con Cav, scoprirete che vuole un appuntamento a tre nella sauna. Tuttavia, se tentate di nuovo di scambiare qualche parola in più, scoprirete che continua imperterrita a dire le stesse parole, e di conseguenza Larry risponderà sempre allo stesso modo. Basta però parlare con un'altra ragazza per cambiare la sequenza domanda/risposta, e poter finalmente fissare l'appuntamento con Cav. Questo sistema è un po' troppo rozzo per gestire un'avventura che non è per niente lineare come *Larry 6*, in cui otto enigmi abbastanza complessi si intrecciano costantemente tra loro: a volte sentirete parlare di luoghi e oggetti che non avete ancora visto, e non potrete neanche chiedere dove si trovano la sauna o la spiaggia. Per fortuna la mappa del gioco non è molto grande, ma perderete comunque un po' di tempo vagando senza una meta precisa per trovare una particolare locazione.

A rendere ancora più frustrante l'esplorazione, ci sono delle locazioni, poche per fortuna, in cui basta aprire una porta per finire precocemente l'avventura: nel bar, per esempio, aprendo l'innocente porta dietro il bancone si finisce affogati, mentre entrando nella sauna vestiti vi scioglierete come un cioccolatino in un forno.

Il programma ha però il pregio di segnalare quando è consigliabile salvare la partita, magari dopo aver soddisfatto una delle ragazze, o quando saranno passati più di cinque minuti dall'ultimo salvataggio. Tutto sommato è abbastanza divertente giocare a *Larry 6*, che sicuramente ha recuperato in termini di giocabilità dalla precendente avventura, e anche se forse non riesce a uguagliare le vette raggiunte dai primi tre popolarissimi episodi, riesce comunque a catturare l'attenzione del giocatore.

La palestra di body building? Qui incontrerete un'altra ragazza,Thunderbird, afflitta da impossibili problemi.

Gli accompagnatori turistici possono dormire, mangiare e (Censura) in queste tende. Notate il barile pieno di bottiglie di alcoolici!

Genere Avventura
Casa Sierra
Sviluppatore Al Lowe

- Le solite situazioni divertenti e inusuali di Larry

- Scarsa interazione con i personaggi
- A volte basta aprire una porta per lasciare questa valle di lacrime

Versione PC

Per ammirare le sventolone di *Larry 6* dovrete disporre di dieci megabyte su hard disk, i 640 K di memoria base e una versione del sistema operativo dalla 5 in su. Per quanto riguarda il processore, come per tutte le avventure Sierra basta anche l'ormai antidiluviano 286 a 16 mhz; naturalmente, se disponete di un 386 o superiore il gioco gira meglio e più velocemente. Il programma riconosce e usa quasi tutte le schede musicali, comprese l'AdLib, la SoundBlaster, la SB 16, la Gravis, la Roland e la General Midi. Una piccola nota tecnica: installare *Larry 6* sotto Windows vuol dire dimezzare la velocità, per ora la soluzione migliore resta giocarcio sotto Dos.

K VOTO

810 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
G
QI
A
FK

Dopo lo scadente quinto episodio Larry torna finalmente alla ribalta. Certo, *Larry 6* non è molto originale: in diversi punti ricorda situazioni incontrate nel primo e il secondo episodio (come il concorso iniziale o la ricerca disperata di un preservativo), ma rimane comunque divertente e giocabile. Gli enigmi non sono particolarmente difficili o astrusi, e, a parte qualche particolare di cattivo gusto, le scenette non sconfinano nella volgarità pura e semplice. Perderete un po' di tempo all'inizio per scoprire le diverse locazioni e, soprattutto, quali porte è meglio lasciare ben chiuse, ma per il resto l'avventura scorre tranquilla.
Anche se il gioco è stato classificato come "non appropriato per i minorenni", non pensate di trovare scene hard core o nudi mozzafiato, perché rimarreste profondamente delusi.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Paolo Paglianti

DISPOSABL

Uno dei primi esempi di guardiani. Proprio imponente e soprattutto ben colorato.

I fondali bio-meccanici sono simili a quelli del capostipite del genere: *R-Type*.

Per gli appassionati di shoot'em up, sta per cominciare un'altra odissea! La Gremlin ha sfornato un nuovo gioco, capace di tenervi incollati allo schermo finché non avrete distrutto anche l'ultimo extraterrestre che minaccia l'alleanza dei Mondi Liberi; mollarlo prima vi sarà quasi impossibile!!!

Verso la metà del 24° secolo, l'uomo cominciò a compiere viaggi stellari che gli permisero di scoprire nuovi e strani mondi. Nell'anno 2549 si stabilì l'alleanza dei Mondi Liberi col preciso scopo di garantire una cooperazione pacifica tra i principali sistemi solari. Nel 2723 si scoprì un nuovo sistema stellare che rivelò l'esistenza di forme di vita intelligenti. Alcune tracce di una tecnologia avanzata provarono che l'uomo non era più solo nella galassia...

Forze sconosciute attaccarono i Mondi Liberi all'inizio del 29° secolo, dando inizio a quella che fu chiamata "The Blaze". Questa guerra ridusse la popolazione della metà e il livello di tecnologia regredì al punto tale dal renderla paragonabile a quella dei giorni nostri. Fu così che nel 2867 furono selezionati un ridotto numero di uomini e donne per il concepimento di una task force, che potesse far recuperare la tecnologia perduta e riconquistare la libertà; tale unità operativa prese il nome di *D Hero*.

La grafica è curata, precisa e ricca di impensabili particolari, sia per quanto riguarda i fondali sia per le varie creature

La *D Hero* si avvalse di una cosmonave per il suo volo nel territorio nemico che è appunto quella che voi piloterete e che, inizialmente, partirà con un piccolo laser come arma. Durante il gioco, potrete incontrare dei bonus (palle fluttuanti) che, oltre alla riparazione dei danni, vi saranno utili per la costruzione di nuove armi

Parte fondamentale di questo gioco sono le soste negli stabilimenti (hanno l'aspetto di una cupola di colore verde), dove potrete selezionare, una volta costruiti, nuove armi, propulsori più potenti e perfino (ma questo dopo qualche livello) una nuova cosmonave per la quale, successivamente, saranno costruite altre fantascientifiche armi. Al disotto di ogni casella raffigurante l'oggetto che è in fase di costruzione, potrete notare le ore di lavoro che ancora necessitano affinché l'oggetto in questione sia pronto.

D-Hero è uno shoot'em up a scorrimento orizzontale, davvero formidabile, la grafica è curata, precisa e ricca di impensabili particolari, sia per quanto riguarda i fondali sia per le varie creature che avrete il piacere di conoscere. La giocabilità non è da meno, riuscirete infatti a controllare bene la vostra cosmo-

Il pilota del caccia. Non c'è da meravigliarsi che sia stato scelto per una missione senza ritorno.

I particolari della grafica rivelano la cura posta nella realizzazione di questo ottimo sparatutto.

E HERO

Genere Sparatutto
Casa Gremlin
Sviluppatore Euphoria

•Bella grafica
•Ottimo sonoro
•Buona giocabilità

•Difficoltà elevata

Versione Amiga

La versione Amiga di *Disposable Hero* occupa due dischetti e non può essere installato su hard disk, ma i cambi di disco, come del resto i caricamenti sono pressoché inesistenti per cui, anche se non avete il secondo drive, non avete di che preoccuparvi. Inoltre per girare *D-Hero* richiede almeno un Megabyte di RAM. La grafica è ben realizzata così come il sonoro.

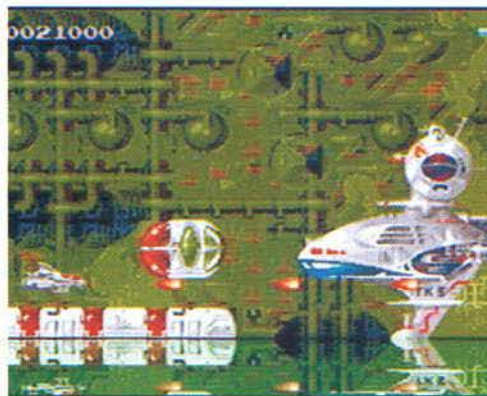
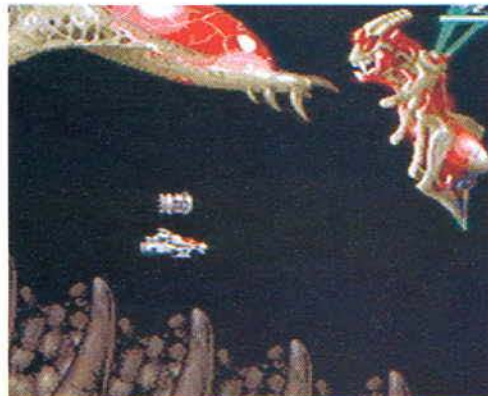
Se conoscete *Project X* avrete già una mezza idea di come possa essere *D Hero*. Dovrete aspettarvi un gioco molto difficile che vi terrà parecchio impegnati, soprattutto se vi metterete in testa di finirlo a tutti i costi nel giro di pochi giorni. Qui in redazione chi ci ha provato si è ritrovato con un piccolo esaurimento nervoso, con le occhiaie sotto gli occhi e con un aspetto pietoso ma vi assicuro che ne varrà la pena, vi accorgerete infatti che si tratta di uno shoot'em up dall'ottima giocabilità, fantasioso e ricco di colpi di scena (vedi i vari mostri) e a tal proposito, ne avrete una proprio alla fine del gioco (sempre ammesso che ci arriviate!!!) che vi lascerà di certo la bocca amara!!!

CURVA INTERESSE PREVISTO

nave fra spari, alieni e strettissime intercapedini, sempre ammesso che siate dotati di straordinaria agilità e prontezza di riflessi. Gli effetti sonori sono molto realistici, non che io abbia mai assistito a una guerra interplanetaria, ma l'accoppiamento fra ciascun "essere" e il sonoro è davvero caratteristica.

Coloro che amano i mostri di fine livello saranno ben lieti di scoprire che, in *D-Hero*, avranno da sudare sette camicie, poiché ne incontreranno di fortissimi, enormi e...proprio "brutti" (in realtà sono decisamente fantastici, e curati nei minimi particolari) più volte durante uno stesso livello, illudendosi di essere finalmente giunti all'ultimo, ma rimanendo con un palmo di naso quando si accorgeranno che lo schermo continua imperterrito a scorrere, inoltrandosi sempre più nei meandri del livello.

Da non tralasciare le opzioni, che danno l'opportunità di poter regolare il volume della musica e quello degli effetti sonori a vostro piacimento inoltre potrete selezionare il grado di difficoltà del gioco, scegliendo fra easy, normal, hard e arcade. Personalmente credo che già la difficoltà easy sia sufficiente per divertirsi, in quanto il gioco è basato su un livello abbastanza elevato e, se proprio vorrete osare passerete alla difficoltà normal ma dubito fortemente che tenterete con le difficoltà hard o arcade (a meno che non siate dei veri e propri "mostri"!!!)

D-Hero è un gioco ricco di frenesia, esplosioni, abilità dove è assolutamente vietato distrarsi, ci sono cannoni ovunque che sparano a più non posso, per non parlare delle navicelle nemiche e dei vari mostri che incontrerete e che vi tolgono parecchia energia ogni qual volta vi colpiscono; non essendo molte le vite a disposizione, bisogna badare alla pellaccia per presentarsi in gran forma davanti ai mostri più potenti - quelli di fine livello per intenderci - ognuno dei quali ha un punto debole (a voi l'arduo compito di scoprirlo!) e per riuscire ad abbatterlo in tempi brevi dovrete adottare l'arma che più si adatta a tale scopo. La scoprirete a vostre spese, presentandovi più volte davanti allo stesso mostro. La fantasia ai programmatori non è certo mancata, incontrerete infatti, cyborg, formiconi giganti che depositano uova le quali, a loro volta, si schiuderanno dando alla luce formiche più piccole (ma sempre più grandi di voi) che vi daranno il tormento, robot veri e propri (simili ai mecha giapponesi), libelluloni giganti

Sopra **possiamo ammirare un bell'effetto di riflessi sull'acqua. E ondeggia pure!**
Sotto, **invece, un'altro esempio di mostro di fine livello, ancora una volta decisamente enorme.**

in tunnel vorticosi e ogni sorta di altri "esseri". Del resto non dovremmo stupirci di tali raffinatezze in casa Gremlin, basti pensare alla saga di *Lotus Esprit Turbo Challenge 1, 2, 3*, o a giochi come *Zool* o il più recente *Zool 2* (del quale avrete sicuramente letto la recensione nello scorso numero di K).

Aida Barassi

nota bene NB nota bene

Non sarà difficile, come si suol dire, "intripparsi" con un gioco del calibro di *D-Hero* che risulterà immediatamente coinvolgente. Per coloro che apprezzeranno e volessero cimentarsi ancora in sparatutto/spaziali di questo tipo, consiglierei di rivolgersi al mitico Team 17 e, se ancora non lo conoscessero, al loro *Project-X* che è tutt'oggi uno shoot'em up degno di lode e che, quando uscì, tenne impegnati per parecchio tempo molti di voi a tentar la fortuna nei vari livelli. Se vorrete informazioni più dettagliate e dare un occhio alle immagini di *Project-X*, non dovrete far altro che andare a ripescare il numero 39 di K.

PERGIOCO **PERGIOCO MILANO** via San Prospero 1 MM1 Cordusio PERGIOCO

PERGIOCO ROMA via Degli Scipioni 109 Metro Ottaviano

PERGIOCO vendita telefonica ITALIA: tel. 02 / 874580 - 874593

continua lo sconto 20% sui giochi MEGADRIVE e SUPERNINTENDO

Compendio catalogo gratuito

CATALOGO COMPARATO AMIGA PC DEI VIDEOGAMES SOLO ORIGINALI SU DISCHETTO

AMI	PC	(prezzi in migliaia di lire) TITOLO
....	89,9	1869
69,9	....	3D WORLD BOXING
....	49,9	688 ATTACK SUB
99,9	99,9	A-TRAIN
....	119,9	A-TRAIN + CONSTRUCTION SET
49,9	39,9	A-TRAIN CONSTRUCTION SET
....	79,9	A.G.E.
99,9	....	A320 AIRBUS
....	99,9	A320 AIRBUS USA
....	89,9	ABANDONED PLACES
....	99,9	ACES OF THE PACIFIC
....	69,9	ACES OF THE PACIFIC WWII:1946
....	129,9	ACES OVER EUROPE
....	89,9	ACTION SPORT
....	99,9	ADVENTURE PACK
69,9	79,9	AIR BUCKS Build Your Airline
....	49,9	AIR COMBAT Chuk Yeager's
....	109,9	AIR COMBAT CLASSICS LUCAS ARTS
....	89,9	AIR COMMANDER
79,9	39,9	AIR FORCE COMMANDER
69,9	....	AIR SUPPORT
....	99,9	AIR WARRIOR II
....	49,9	AIRCRAFT & ADV. FACTORY
....	89,9	AIRCRAFT & SCENERY DESIGNER
....	79,9	ALCATRAZ
....	99,9	ALIEN BREED
79,9	....	ALIEN BREED II
89,9	....	ALIEN BREED II Amiga 1200
39,9	....	ALIEN BREED Special
....	139,9	ALONE IN THE DARK
....	129,9	ALONE IN THE DARK + JACK
....	99,9	AMBUSH AT SORINOR
....	59,9	AMERICA IN THE ATLANTIC
....	99,9	AMERICAN ALL STARS COMP.
69,9	79,9	AMERICAN GLADIATORS
....	89,9	AN AMERICAN TAIL
109,9	129,9	ANCIENT ART OF WAR IN SKIES
....	69,9	ARMOR ALLEY
....	79,9	ARMOUR GEDDON
....	63	ASL Game Assistence Program
....	99,9	ATAC Secret War Against Drugs
....	79,9	ATP FLIGHT ASSIGNMENT
89,9	99,9	AV-8B HARRIER ASSAULT
109,9	....	B17 FLYING FORTRESS
....	99,9	BANE OF THE COSMIC FORGE
89,9	....	BARD'S TALE CONSTR.SET
59,9	....	BART Vs. THE WORLD
....	79,9	BATMAN RETURNS
....	109,9	BATTLE CHESS 4000
69,9	69,9	BATTLE ISLE '93
69,9	....	BATTLE OF BRITAIN
....	99,9	BATTLES OF DESTINY
....	49,9	BATTLETECH POWERHITS
59,9	....	BEASTLORD
....	119,9	BETRAYAL AT KRONDOR
....	59,9	BEVERLY HILLBILLIES
45,9	72	BILL & TED'S Excellent Advent.
....	89,9	BILL ELLIOTT'S NASCAR CHALL.
59,9	....	BILL'S TOMATO GAME
39,9	....	BLACK CRYPT
119,9	119,9	BLADE OF DESTINY
59,9	....	BLASTAR
....	129,9	BLOODNET
39,9	39,9	BLUE ANGELS
....	109,9	BLUE FORCE
59,9	....	BOB'S BAD DAY
69,9	79,9	BODY BLOWS
79,9	....	BODY BLOWS 2 Galactic
89,9	....	BODY BLOWS 2 Galactic Ami 1200
49,9	....	BOROBODUR Planet of Doom
....	89,9	BRIDGE MASTER Windows
....	59,9	BRIX
69,9	79,9	BRUTAL FOOTBALL
39,9	39,9	BUDOKAN The Martial Spirit
....	49,9	BUG BOMBER
49,9	59,9	BUNNY BRICKS
69,9	....	BURNING RUBBER
59,9	....	BURNING RUBBER Amiga 1200
....	99,9	BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE
79,9	89,9	CAESAR
79,9	89,9	CAMPAIGN
....	49,9	CAMPAIGN From Africa to Europe
69,9	....	CANNON FODDER
....	79,9	CAPTIVE
....	49,9	CARL LEWIS CHALLENGE
....	79,9	CARMEN SANDIEGO AMERICA'S PAST
....	109,9	CARMEN SANDIEGO WHERE IN SPACE
....	79,9	CARMEN SANDIEGO WHERE IN TIME
....	129,9	CARMEN SANDIEGO WHERE IN USA
....	129,9	CARMEN SANDIEGO WHERE IN WORLD
....	24,9	CARRIER COMMAND
....	99,9	CARRIERS AT WAR
....	129,9	CARRIERS AT WAR CONSTR. KIT
....	49,9	CASTLES DATA DISK
49,9	49,9	CATCH'EM
149,9	....	CATHEDRAL
....	29,9	CENTER COURT TENNIS
69,9	79,9	CHAMPIONSHIP MANAGER '93
29,9	29,9	CHAMPIONSHIP MANAG. '93 Data
....	89,9	CHESSMASTER 4000 TURBO
49,9	....	CHRISTMAS LEMMINGS
29,9	....	CHUCK ROCK
89,9	99,9	CIVILIZATION
99,9	....	CIVILIZATION Amiga 1200
....	159,9	CIVILIZATION Windows
....	109,9	CLASH OF STEEL
....	109,9	COBRA MISSION
....	79,9	COGITO Windows
....	39,9	COHORT II
....	149,9	COMANCHE + MISSION DISK 1
....	119,9	COMANCHE MAXIMUM OVERKILL
....	79,9	COMANCHE MISSION DISK 1
....	109,9	COMANCHE OVER THE EDGE
69,9	....	COMBAT AIR PATROL
....	89,9	COMBAT CLASSICS
79,9	89,9	COMBAT CLASSICS 2
....	109,9	COMMAND STARSHIP
....	109,9	COMPANIONS OF XANTH
79,9	....	CONFLICT: KOREA
....	99,9	CONQUERED KINGDOMS
....	69,9	CONQUERED KINGD. Scenario #1
99,9	99,9	CONQUEST OF JAPAN
49,9	....	CONQUISTA LA CORONA
49,9	....	COOL CROC TWINS
49,9	....	COOL WORLD
59,9	....	CREATURES
....	79,9	CREEPERS
49,9	49,9	CRUISE FOR A CORPSE
....	99,9	CYBER EMPIRES
59,9	....	CYBERPUNKS
....	129,9	CYBERRACE
59,9	....	CYTRON
....	99,9	D-DAY
59,9	59,9	DALEK ATTAK
109,9	....	DARK SEED
....	129,9	DARK SIDE OF XEEN
....	139,9	DARK SUN Shattered Lands
....	119,9	DAY OF THE TENTACLE
69,9	89,9	DICK TRACY
89,9	....	DIGGERS Ami 1200
....	89,9	DISCOVERIES OF THE DEEP
....	99,9	DISCOVERING AMERICA
69,9	....	DISPOSABLE HERO
99,9	119,9	DOG FIGHT
99,9	....	DONK
....	89,9	DRACULA
....	79,9	DRAGON BLADE
....	79,9	DUNE
89,9	99,9	DUNE II Battle for Arrakis
....	129,9	DUNGEON HACK AD&D
59,9	....	DYLAN DOG
69,9	79,9	DYLAN DOG Attraverso specchio
....	109,9	EAGLE EYE MYSTERIES
....	99,9	EMPIRE DELUXE
....	49,9	EMPIRE DELUXE SCENARIOS
69,9	79,9	EPIC
....	99,9	ESS MEGA European Station Sim.
79,9	....	EXODUS 3010 The First Chapter
....	69,9	EXTASY
69,9	69,9	EYE OF THE BEHOLDER II
....	109,9	EYE OF THE BEHOLDER III
109,9	....	F-117 NIGHTHAWK
....	109,9	F-15 STRIKE EAGLE III
....	49,9	F-19 STEALTH FIGHTER
59,9	....	F1
39,9	....	F17 CHALLENGE
....	109,9	FALCON 3.0
....	69,9	FALCON 3.0 FIGHTING TIGER
....	99,9	FALCON 3.0 MIG-29 DEADLY ADV.
....	119,9	FANTASY EMPIRES D&D
....	129,9	FIELDS OF GLORY
....	79,9	FIRE & ICE
89,9	109,9	FLASHBACK
....	49,9	FLIGHT ADVENTURE 685 D.DISK
....	119,9	FLIGHT SIM TOOLKIT
....	99,9	FLIGHT SIMULATOR 5.0
....	129,9	FLIGHT SIMULATOR 5.0 Italiano
....	119,9	FOOTBALL PRO '93
....	119,9	FREDDY PHARKAS
....	79,9	FREE D.C.
79,9	99,9	FRONTIER Elite II
....	89,9	FURY OF THE FURRIES
....	129,9	GABRIEL KNIGHT
....	79,9	GEAR WORKS
....	59,9	GEEKWAD Games of the Galaxy
99,9	99,9	GLOBAL DOMINATION
59,9	....	GLOBAL GLADIATORS
49,9	59,9	GNOME ALONE
....	89,9	GO SIMULATOR
69,9	79,9	GOAL! (Kick Off 3)
....	79,9	GOBLIINS 2
79,9	109,9	GRAND PRIX
29,9	39,9	GRAND PRIX CIRCUIT
....	99,9	GREAT NAVAL BATTLES
....	59,9	GREAT NAVAL BATTLES SUPERSHIPS
....	99,9	GREG LEMOND'S BICYCLE ADV.
39,9	39,9	GUNSHIP
99,9	89,9	GUNSHIP 2000
....	69,9	GUNSHIP 2000 SCENARIO
69,9	79,9	GUY SPY & Crystals Armageddon
49,9	....	HAGAR The horrible
49,9	....	HARLEQUIN
79,9	....	HARPOON
....	109,9	HARRIER JUMP JET
....	99,9	HARRIER SUPER-VGA
....	49,9	HAWAIIAN ODYSSEY SCEN. ADV.
....	69,9	HEAD COACH FOOTBALL 2.0
....	59,9	HEART OF CHINA
....	109,9	HEIRS TO THE THRONE
....	149,9	HIGH COMMAND Europe 1939-45
69,9	89,9	HIRED GUNS
....	49,9	HOLIDAY LEMMINGS
....	89,9	HOME ALONE 2
....	59,9	HOMEY D. CLOWN
....	109,9	HONG KONG MAHJONG PRO
59,9	59,9	HUMANS 2 The Jurassic Levels
39,9	39,9	HUMANS DATA DISK Jurass.Lev.
....	139,9	INCA II Wiracocha
109,9	119,9	INDIANA JONES Fate of Atlantis
39,9	49,9	INDIANAPOLIS 500
59,9	49,9	INDY ACTION Fate of Atlantis
....	99,9	INDYCAR RACING
....	159,9	INSTRUMENT PILOT SCEN.WEST
69,9	69,9	INTERNATIONAL OPEN GOLF CHAMP.
....	69,9	INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE
89,9	....	ISHAR II
59,9	....	ITALIAN NIGHT
....	69,9	JEOPARDY!
....	89,9	JETFIGHTER II
....	69,9	JETFIGHTER II MISSION DISK
....	59,9	JEWELER'S DILEMMA
....	79,9	JIMMY WHITE'S SNOOKER
....	49,9	JOE & MAC CAVEMAN NINJA
....	89,9	JPP'S GOAL BUSTERS
....	79,9	JURASSIC PARK
69,9	....	JURASSIC PARK Amiga 1200
....	139,9	KASPAROV'S GAMBIT
79,9	....	KGB
....	49,9	KING'S QUEST I
....	99,9	KING'S QUEST V
....	109,9	KING'S QUEST VI
49,9	....	KNIGHTS OF THE SKY
....	119,9	KRONOLOG
59,9	69,9	KRUSTY'S FUN HOUSE
....	89,9	LA BELLA E LA BESTIA
....	99,9	LANDS OF LORE
....	49,9	LARRY I
....	99,9	LARRY V Italiano
....	129,9	LARRY VI
....	69,9	LEATHER GODDESSES PHOBOS!
49,9	....	LEEDS UNITED CHAMPIONS!
....	109,9	LEGEND OF KYRANDIA 2
....	59,9	LEGEND OF MYRA
109,9	....	LEGENDS OF VALOUR The Dawning
79,9	99,9	LEMMINGS 2 The Tribes
....	49,9	LETHAL WEAPON
....	49,9	LHX ATTACK CHOPPER
....	99,9	LIGHTS OUT SPORTS HOCKEY
49,9	49,9	LINKS
....	129,9	LINKS 386 PRO
....	49,9	LINKS COURSE THE BELFRY
....	59,9	LINKS FIRESTONE
....	49,9	LINKS MAUNA KEA
....	69,9	LINKS PEBBLE BEACH
....	89,9	LITIL DIVIL
29,9	....	LORDS OF CHAOS
49,9	....	LORDS OF TIME
....	109,9	LOST FILES SHERLOCK HOLMES
....	129,9	LOST IN TIME Parte 1 e 2
....	109,9	LOST SECRET OF RAINFOREST
....	79,9	LOST TREASURES OF INFOCOM
....	49,9	LOST TREASURES OF INFOCOM II
....	89,9	LOTUS
59,9	....	LOTUS TRILOGY
....	119,9	LUCKY'S CASINO' ADVENTURE
69,9	79,9	LURE OF THE TEMPTRESS
39,9	39,9	M1 TANK PLATOON
....	109,9	MAELSTROM
59,9	59,9	MAGIC BOY
....	99,9	MARIO IS MISSING!
....	109,9	MARTIAN & AMAZON BUNDLE
....	129,9	MASTER OF ORION
....	99,9	MATRIX CUBED
59,9	....	McDONALDLAND
59,9	....	MEAN ARENAS
....	49,9	MEGA COLLECTION
....	109,9	MERCENARIES
....	29,9	MERLIN CHALLENGE
....	89,9	METAL & LACE
....	10,9	METAL & LACE UPGRADE
79,9	....	MICROMACHINES
....	89,9	MICROSOFT ARCADE Windows
....	79,9	MIDWINTER II Flames of Freedom
....	149,9	MIG-29 STAND ALONE
39,9	....	MILLEMIGLIA
....	99,9	MIND CASTLE Spell of Word Wiz.
119,9	119,9	MONKEY ISLAND 2 LeChuck's Rev.
....	69,9	MORE AFTER DARK
59,9	....	MORPH
69,9	....	MORTAL KOMBAT
....	79,9	MOSCOW NIGHTS
49,9	....	MOTORHEAD
....	89,9	NANO TANK
79,9	79,9	NAPOLEONICS
....	49,9	NEW TOM & JERRY
....	109,9	NFL FOOTBALL
....	109,9	NFL PRO LEAGUE FOOTBALL
....	129,9	NHL HOCKEY
....	99,9	NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF
69,9	....	NICKY BOOM
24,9	....	NINJA REMIX
59,9	....	NO SECOND PRIZE
49,9	....	OH NO! MORE LEMMINGS
....	79,9	OMAR SHARIF ON BRIDGE
....	89,9	OMAR SHARIF ON BRIDGE Win.
89,9	99,9	OMAR SHARIF'S BRIDGE
....	49,9	ONE STEP BEYOND
49,9	....	ORK
59,9	69,9	OSCAR Trolls 2
59,9	....	OSCAR Trolls 2 x Amiga 1200
69,9	....	OVERDRIVE
....	129,9	PACIFIC WAR
99,9	99,9	PALADIN II
79,9	79,9	PANZER BATTLES
....	59	PARAGLINDING SIMULATION
....	89,9	PARIS SCENERY 5.0
....	109,9	PATRIOT
....	39,9	PATTON STRIKES BACK
....	79,9	PERSONAL PRO
....	59,9	PGA TOUR GOLF Tournament Disk
....	89,9	PGA TOUR GOLF Windows
....	39,9	PILOT'S POWER TOOLS
....	79,9	PINBALL DREAMS
69,9	....	PIRACY
....	139,9	PIRATES! GOLD
....	79,9	PLAN 9 FROM OUTER SPACE
....	89,9	POOL ARCHER MACLEAN'S
....	49,9	POPULOUS & PROMISED LANDS
....	109,9	POPULOUS 2
29,9	....	POPULOUS 2 CHALLENGE
49,9	....	POPULOUS WORLD EDITOR
....	79,9	POSITRONIC BRIDGE BASIC
....	49,9	POWERMONGER
49,9	....	POWERMONGER + DATA DISK
69,9	....	PREMIER MANAGER 2
59,9	....	PREMIERE
59,9	....	PRIME MOVER
....	99,9	PRINCE OF PERSIA
....	119,9	PRINCE OF PERSIA 2
....	59,9	PRINT POWER PRO PLUS
....	139,9	PRIVATEER
....	69,9	PRIVATEER Speech Pack
39,9	....	PROJECT-X
....	89,9	PROPHECY OF THE SHADOW
....	109,9	QUEST FOR GLORY III
39,9	....	QWAK
....	24,9	RACK'EM ACCOLADE
....	99,9	RAGS TO RICHES
....	49,9	RAILROAD TYCOON CLASSIC
....	119,9	RAILROAD TYCOON DELUXE
....	69,9	RALLY
....	24,9	RBI BASEBALL 2
89,9	99,9	REACH FOR THE SKIES
....	79,9	REAL WEATHER PILOT 4:5.0
....	99,9	RED BARON
69,9	....	RED ZONE
....	49,9	RESCUE AIR 911
59,9	....	RETEE 2!
....	109,9	RETURN OF THE PHANTOM
....	109,9	RINGWORLD
39,9	....	ROAD RASH
....	39,9	ROBIN HOOD
39,9	89,9	ROBOCOD James Pond 2
79,9	....	ROBOCOD James Pond 2 Ami1200
....	79,9	ROME Pathway to Power
....	79,9	RUGBY CHALLENGE
99,9	109,9	RULES OF ENGAGEMENT 2
....	79,9	RYDER CUP JOHNNIE WALKER
....	119,9	SAM & MAX
....	89,9	SAN FRANCISCO SCENERY 5.0
....	89,9	SAN FRANCISCO SCEN.5.0 Eur.
....	99,9	SCENERY COLLECT. CALIFORNIA
....	99,9	SCENERY COLLECT. GREAT BRITAIN
....	49,9	SCENERY DISK 11
....	49,9	SCENERY DISK 12
....	49,9	SCENERY DISK 7
....	49,9	SCENERY DISK 9
....	119,9	SCENERY DISK ITALY
....	119,9	SCENERY DISK ITALY Italiano
....	49,9	SCENERY DISK WEST.EUROPEAN
....	109,9	SCRABBLE
79,9	89,9	SECRET OF MONKEY ISLAND
69,9	79,9	SENSIBLE SOCCER 1992/3
....	29,9	SERVE & VOLLEY
....	119,9	SEVEN CITIES OF GOLD
....	79,9	SFIDE INVERNALI
....	139,9	SHADOW CASTER
39,9	....	SHADOW DANCER
69,9	....	SHADOW OF THE BEAST III
....	69,9	SHADOWORLDS
....	119,9	SID & AIS INCREDIBLE TOONS
....	79,9	SILVERBALL
....	69,9	SIM CITY CLASSIC
99,9	109,9	SIM CITY DE LUXE
59,9	....	SIM EARTH
....	89,9	SIM FARM
89,9	99,9	SIM LIFE
....	99,9	SIM LIFE Windows
89,9	99,9	SIMON THE SORCERER
39,9	49,9	SLEEPWALKER
49,9	....	SLEEPWALKER x Amiga 1200
....	89,9	SMOKIN' GUNS
59,9	....	SOCCER KID
59,9	....	SOCCER KID Amiga 1200
....	89,9	SOFT KARAOKE
....	49,9	SOUND,GRAPHICS & AIRCRAFT UPG.
....	69,9	SPACE 1889
89,9	79,9	SPACE HULK
....	89,9	SPACE QUEST IV
....	109,9	SPACE QUEST V Next Mutation
....	59,9	SPACE WRECKED
....	129,9	SPACEWARD HO!
....	89,9	SPEAR OF DESTINY Wolfenstein
....	99,9	SPEED RACER
....	109,9	SPELLCASTING PARTY PAK
....	99,9	SPELLJAMMER Pirates Realmspace
....	79,9	SPORTS WORK
....	99,9	STAR TREK 25th Anniversary
....	129,9	STAR WARS CHESS
....	24,9	STARGLIDER 2
....	69,9	STEEL EMPIRE
....	39,9	STEEL THUNDER
59,9	79,9	STREET FIGHTER II
....	149,9	STRIKE COMMANDER
....	89,9	STRIKE COMMANDER SPEECH PACK
....	69,9	STRIKE COMMANDER Tactical Op.
....	39,9	STRIKE FLEET
....	109,9	STRIKE SQUAD
39,9	69,9	STRIKER
59,9	....	STRIP POKER LIVE
....	109,9	STRONGHOLD Dungeons & Dragons
....	129,9	STUNT ISLAND
....	139,9	SUBWAR 2050
....	79,9	SUMMER CHALLENGE
79,9	....	SUPERFROG
....	69,9	SURF NINJAS
49,9	....	SWORD OF HONOUR
89,9	109,9	SYNDICATE
....	129,9	TASK FORCE 1942
39,9	39,9	TENNIS CUP 2
....	79,9	TERMINATOR 2 CHESS WARS
69,9	79,9	TERMINATOR 2 The arcade game
....	129,9	TERMINATOR RAMPAGE
....	49,9	TESSERAE
....	79,9	TEX PIOMBO CALDO
....	119,9	TFX
....	109,9	THE BLUE & THE GRAY
59,9	....	THE CHAOS ENGINE
69,9	....	THE CHAOS ENGINE Amiga 1200
....	89,9	THE COMPLETE CHESS SYSTEM
....	89,9	THE DARK HALF
....	89,9	THE DARK QUEEN OF KRYNN
....	49,9	THE FINAL CONFLICT
....	119,9	THE GREAT WAR
....	39,9	THE HUMANS Insult to Injury
....	109,9	THE INCREDIBLE MACHINE
....	69,9	THE KEYS TO MARAMON
89,9	89,9	THE KOSHAN CONSPIRACY
....	119,9	THE LEGACY Realm of Terror
69,9	79,9	THE LOST VIKINGS
....	99,9	THE MAGIC CANDLE III
79,9	89,9	THE PATRICIAN
....	99,9	THE PERFECT GENERAL
....	69,9	THE ROCKETEER
....	69,9	THE SHADOW OF YSERBIUS
....	69,9	THE SPOILS OF WAR
....	79,9	THEATRE OF WAR
69,9	....	THIRD REICH
29,9	....	TOKI
79,9	....	TOM LANDRY FOOTBALL DeLuxe
....	39,9	TONY LARUSSA BASEBALL 1992
....	129,9	TONY LARUSSA BASEBALL II
....	39,9	TONY LARUSSA D. DISK
....	99,9	TORNADO
....	39,9	TOYOTA CELICA GT RALLY
49,9	....	TRODDLERS
....	79,9	UFO
....	139,9	ULTIMA SECOND TRILOGY IV-V-VI
....	139,9	ULTIMA UNDERWORLD
....	139,9	ULTIMA UNDERWORLD II
....	59,9	ULTIMA UNDERWORLD
....	49,9	ULTIMA VI The False Prophet
....	139,9	ULTIMA VII
....	139,9	ULTIMA VII Part 2 SERPENT ISLE
....	69,9	ULTIMA VII THE SILVER SEED
....	109,9	UNDERSEA ADVENTURE
....	119,9	UNLIMITED ADVENTURES AD&D
....	89,9	UNNATURAL SELECTION
69,9	....	URIDIUM 2
....	109,9	USA EAST
....	139,9	V FOR VICTORY II
....	139,9	V FOR VICTORY III
....	139,9	V FOR VICTORY IV
....	119,9	VEIL OF DARKNESS
....	149,9	VICTORY PACK
....	79,9	VIKINGS Fields of Conquest
....	119,9	WALLS OF ROME
....	139,9	WAR IN RUSSIA
89,9	69,9	WAR IN THE GULF
69,9	....	WAR IN THE GULF Americano
....	129,9	WARLORDS II
....	49,9	WARRIORS OF LEGEND
89,9	....	WAXWORKS
....	99,9	WAYNE GRETZKY HOCKEY 3
....	69,9	WAYNE'S WORLD
....	89,9	WEEN
....	99,9	WESTERN FRONT
....	79,9	WHALE'S VOYAGE
99,9	99,9	WHEN TWO WORLDS WAR
59,9	....	WILD WEST WORLD
....	179,9	WIN TOTUS LIBRA Windows
....	129,9	WIN TOTUS Windows
39,9	....	WIND CHALLENGERS
....	49,9	WING COMMANDER
....	99,9	WING COMMANDER ACADEMY
....	119,9	WING COMMANDER II
....	79,9	WING COMMANDER II +SPEECH PACK
....	79,9	WING COMMANDER II Sp.Oper. 1&2
....	99,9	WINTER OLYMPICS
....	99,9	WIZARDRY TRILOGY II
....	69,9	WIZARDRY V Heart of Maelstrom
59,9	....	WONDER DOG
....	79,9	WORLD TENNIS CHAMPIONSHIPS
....	109,9	WORLD WAR II South Pacific
69,9	69,9	WORLDS OF LEGEND Son of Empire
....	49,9	WWF 2 EUROPEAN RAMPAGE TOUR
....	129,9	X WING + B-WING
....	79,9	X WING B-WING
....	79,9	X WING IMPERIAL PURSUIT
....	79,9	XENOBOTS
39,9	39,9	XENON 2
69,9	69,9	YO!JOE!
59,9	....	ZOOL 2
....	59,9	ZYCONIX

PERGIOCO

in arrivo da PERGIOCO

cd mac

DINOSAUR DISCOVERY	79.900
INDIANA JONES Fate of Atlantis	129.900
JAZZ HISTORY	139.900
MOVIE SELECT	109.900
ROCK RAP N ROLL	139.900
THE 7th GUEST	169.900

MAC DISCHETTO

DELTA V	129.900
EAGLE EYE MYSTERIES	109.900
GABRIEL KNIGHT	129.900
JAPAN SCENERY	69.900
OXYD	119.900
POLICE QUEST 4	129.900
SWORD OF SODAN	100.900
V FOR VICTORY AT SEA	139.900

amiga cd 32

HUMANS I+II	69.900
JURASSIC PARK	69.900
SURF NINJAS	69.900
THE LOTUS TRILOGY	69.900
WINTER SUPER SPORTS	69.900

AMIGA DISCHETTO

CAMPAIGN 2	89.900
GOBLINS 3	99.900
INNOCENT	in attesa
JACK THE RIPPER	119.900
JURASSIC PARK	59.900
KRONOLOG	119.900
SIMON THE SORCERER Ami 1200	99.900
THE BLUE & THE GRAY	99.900
TUBE WARRIORS	69.900
TURRICAN 3	69.900
WINTER OLYMPICS	89.900

cd pc

AEGIS GUARDIAN OF FLEET	159.900
ANIMAL KINGDOM	89.900
CHAOS CONTINUUM	199.900
COMANCHE + MISSION 1 & 2	149.900
CRITICAL PATH	169.900
DAEMONSGATE	79.900
DARK SUN Shattered Lands	159.900
DUNGEON HACK AD&D	129.900
FLIGHT SIM TOOLKIT	189.900
GABRIEL KNIGHT	149.900
GOBLINS 3	in attesa
GROLIER MULTIMEDIA ENC.	299.000
HOLLYWOOD THE BIZARRE	129.900
INCA II Wiracocha	in attesa
INTROD. CLASSICAL MUSIC	109.900
IRON HELIX	99.900
JACK THE RIPPER	119.900
LARRY VI	119.900
MOTHER ALL CLIP ART	59.900
MOVIE SELECT	109.900
MVP GAME JAMBOREE	59.900
NEW VIEW OF SPACE	199.900
NUMBER 11 DOWNING ST.	150.900
OS 2 BOX VER.1 SHAREW.	129.900
ROCK RAP N ROLL	139.900
SAM & MAX	139.900
SOFTWARE JUKEBOX FANTASY	109.900
STAR TREK II	89.900
SUPER ARCADE GAMES	69.900
TECH ARSENAL	49.900
TFX	119.900
THE LAWNMOWER MAN	109.900
WINDOW MASTER	59.900
WINTER SUPER SPORTS	69.900
WOLFPACK	109.900
WORL OF SOFTWARE	109.900
ZILLION SOUNDS	59.900

PC DISCHETTO

ACES OF THE DEEP	129.900
ARMORED FIST	139.900
ATP FLIGHT ASSIGNMENT Ital	129.000
BEETHOVEN	89.900
CAMPAIGN 2	99.900
CARRIERS AT WAR II	129.900
DESIGN HOME ARCHITECT.	109.900
DESIGN HOME LANDSCAPE	109.900
DRAGON KNIGHT III	139.900
ELDAR SCROLLS ARENA	129.900
F/A HORNET	99.900
GOBLINS 3	109.900
GRAND SLAM BRIDGE II WIN	119.900
HARPOON II	89.900
INNOCENT	109.900
JACK THE RIPPER	119.900
MERCHANT PRINCE	129.900
MORTAL KOMBAT	79.900
NEW YORK SCENERY 5.0	89.900
OPERATION COMBAT II	59.900
OXYD	119.900
POLICE QUEST 4	129.900
PREMIER MANAGER 2	89.900
QUEST FOR GLORY IV	119.900
RED CRYSTAL	109.900
SAM & MAX Italiano	139.900
SAM & MAX Upgrade Italiano	19.900
SEXY TV SHOW	99.900
SIM CITY 2000	129.900
SPECTRE VR!	109.900
SPROUT!	149.900
STAR TREK II	109.900
SYNDICATE DATA DISK	59.900
THIRD REICH	109.900
TOWER	149.900
ULTIMA VIII	in attesa
ULTIMA VIII Speech pack	in attesa
V FOR VICTORY AT SEA (V)	139.900
VOICE ASSIST	199.900
WASHINGTON DC SCENERY 5.0	99.900
WE'RE BACK DINOSAUR STORY	89.900

STAR TREK Judgment Rites

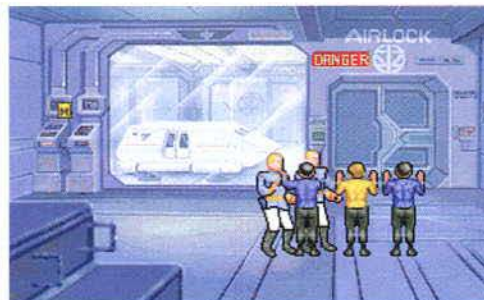
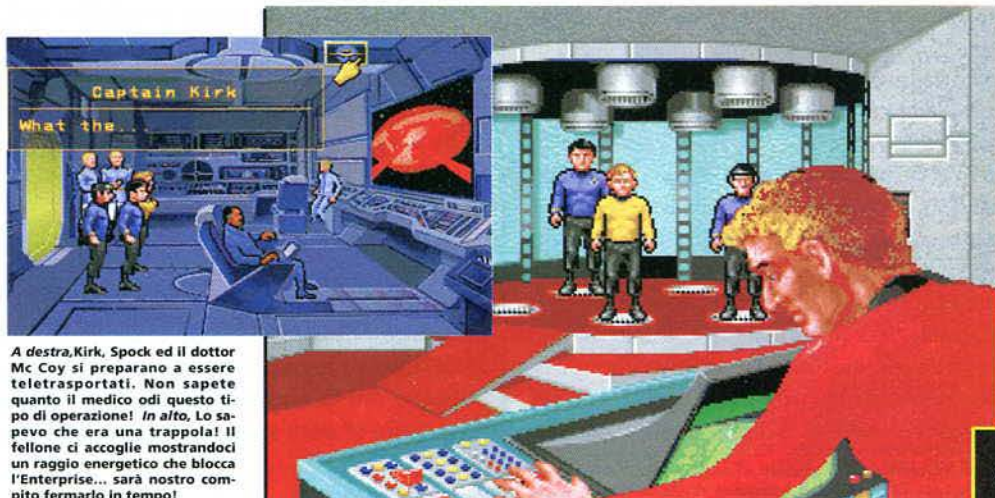
Lo spazio, questo sconosciuto (almeno per chi non ha giocato ore e ore a *Frontier*!). È qui, comunque, che da quasi ventisette anni vengono ambientate le intricate storie di uno dei serial di maggior successo: Star Trek.

Se negli USA esiste una vera e propria popolazione di fanatici delle vicende che accompagnano l'astronave Enterprise nella sua esplorazione spaziale, qui da noi le acque sono un po' più calme! Ad ogni modo, un anno e mezzo fa, quando la Interplay decise di commercializzare un videogioco in occasione dei 25 anni della saga di Kirk, Spock e compagni, questo riscosse un notevole successo, grazie a una realizzazione di prima qualità che aveva dalla sua anche una certa varietà. Il gioco, infatti, era essenzialmente un'avventura grafica, suddivisa però in diverse missioni piacevolmente intervallate da alcuni combattimenti spaziali, non certo paragonabili a quelli di *X-Wing* o *Rebel Assault*, ma comunque giocabili e divertenti.

Sull'onda lunga di *Star Trek: the 25th Anniversary* la Interplay ha così deciso di realizzare un sequel, in pratica producendo solo una serie di "missioni" aggiuntive a quelle dell'originale, dato che in *Judgment Rites* - questo è il titolo del gioco - di innovazioni proprio non se ne vedono! D'altronde, però, vale il detto "squadra vincente non si cambia", il capitano Kirk non è disposto a sostituire Spock neanche con Zichichi né Scotty col più valido dei "meccanici" della NASA e - ciò che più conta - l'implementazione videoludica della serie era già nel primo episodio perfetta, dunque qualunque cambiamento della struttura di gioco avrebbe solo rischiato di fare danni...

Nessun mutamento fondamentale rispetto all'originale, allora. Già, ma con chi non ha mai sentito parlare del primo episodio come la mettiamo? Innanzitutto impersoniamo il capitano Kirk, comandante dell'astronave Enterprise, mandata dalla Federazione in una missione quinquennale di esplorazione.

Devo dire che era parecchio tempo che non giocavo con un'avventura così piacevole e coinvolgente

La schermata principale, a cui si accede dopo aver gustato la breve ma ben realizzata presentazione animata, raffigura il ponte di comando della nave.

Spock non solo è una vera mente, ma è anche inaspettatamente furbo e forte. Guardate come mette al tappeto questi due energumeni!

***A destra,* Kirk, Spock ed il dottor Mc Coy si preparano a essere teletrasportati. Non sapete quanto il medico odi questo tipo di operazione! *In alto,* Lo sapevo che era una trappola! Il fellone ci accoglie mostrandoci un raggio energetico che blocca l'Enterprise... sarà nostro compito fermarlo in tempo!**

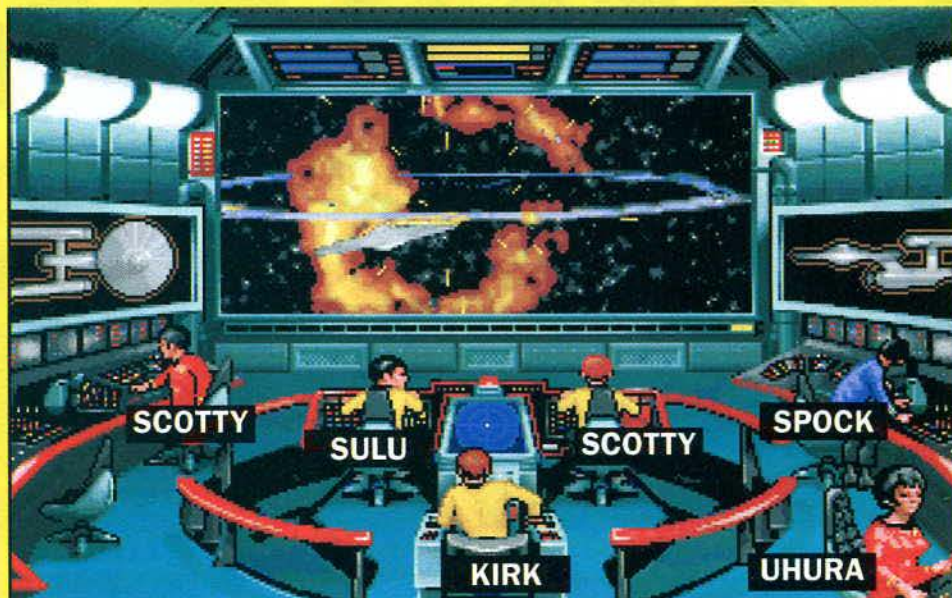
Insieme a Kirk, dislocati davanti ai pannelli di controllo dei più diversi congegni, troviamo gli altri protagonisti della serie televisiva e cinematografica di Star Trek: Spock, Scotty, Sulu, Checov e Uhura. Ciascuno di essi ha precisi compiti ed esegue i comandi che noi, tramite Kirk, gli impartiremo, per portare l'Enterprise dove nessun uomo è mai stato prima...Per ulteriori informazioni sull'equipaggio vi rimando al box a lato.

La vita, sull'astronave, è piuttosto semplice: la navigazione non richiede troppo impegno e tutti lavorano bene ma gli imprevisti non mancano mai, e così arrivano le missioni di tipo "avventuroso": sullo schermo gigante del ponte di comando Kirk riceve informazioni su ciò che dovrà fare dai grandi capi della Federazione o da qualche altra nave spaziale in difficoltà, dopodiché dovrà far rotta verso la locazione indicata per ripristinare la pace e la tranquillità dell'universo. A parole parrebbe facile, ma le cose non stanno così: di solito, tanto per cominciare, appena si raggiunge con l'iperspazio il sistema indicato, troviamo una nave nemica a farci la festa - e lì è rissa a suon di phaser e photon torpedos. Poi, giunti (se tutto va bene, altrimenti game over!) a destinazione, il nostro eroe dovrà teletrasportarsi con altri membri dell'equipaggio - solitamente Spock e Bones - direttamente sul luogo del misfatto. E l'avventura ha inizio...

La mini truppa si trova così a vagare per astronavi abbandonate o infestate, basi spaziali e chissà che altro ancora. Anche in questo caso nulla è cambiato rispetto a *Star Trek: the 25th Anniversary*, e così è sempre il capitano Kirk a essere sotto le nostre dirette dipendenze. Con il bottone sinistro del mouse (controllo consigliato) si spostano i nostri sullo schermo, mentre col bottone destro si accede a un menù di azione: da qui si può salvare/caricare una partita oppure ordinare a uno qualunque dei personaggi di esaminare, parlare, prendere, utilizzare o ancora di esaminare l'inventario. Molto importante è, fin dall'inizio, riuscire a ottimizzare le conoscenze dei protagonisti e le loro caratteristiche fisiche: lasciate a Kirk o Spock le azioni "manuali", mentre se qualcuno sta male il dottore, ovviamente è lì apposta. Quest'ultimo, inoltre, possiede un aggeggio, detto tricoder, simile a quello di Spock ma più "medico" che serve per dare informazioni dettagliate sulle persone (o sui mostri...) che si incontrano: utile, no? Certamente sì, ma inconfutabilmente meno di quello di Spock, col quale, sfruttando anche il genio dell'orecchiuto compare, si può interagire con ogni forma di macchinario o computer.

Le risorse per sbrogliare ogni guaio dunque non mancano, e la compagnia è di ottimo livello, ma gli enigmi sbocciano da ogni parte! Kirk, quasi lo dimenticavo, ha a sua disposizione anche un prezioso walkie-talkie che lo tiene in contatto con l'Enterprise, a bordo della quale Uhura vigila sull'andamento della missione. Inoltre il prode capitano è armato di due phaser, uno in grado solo di stordire e l'altro mortale, che dovrà utilizzare in più circostanze e con una certa sagacia se non vuol far fare una brutta fine alla sua squadra. Spesso, infatti, oc-

QUI USS ENTERPRISE...

L'equipaggio della famosissima astronave protagonista di Star Trek non è enorme, ma ognuno ha i suoi inalienabili compiti: vediamoli uno per uno!

KIRK
Comandante dell'Enterprise, selezionandolo si può
1) vedere il suo diario di bordo
2) teletrasportare una task force
3) accedere al menù delle opzioni, tra cui figura l'opzione load/save.

SPOCK
Scienziato di bordo: Spock
1) fornisce utili consigli
2) dà libero accesso al suo fornitissimo database
3) analizza il bersaglio che abbiamo di fronte durante un combattimento.

SCOTTY
In pratica è il capo meccanico della Enterprise. Da lui si può avere
1) una rapida riparazione di una componente dell'astronave particolarmente danneggiata durante un combattimento
2) una breve ma utilissima Emergency Power che mette i motori a paletta per qualche secondo (utile in caso di fugoni strategici).

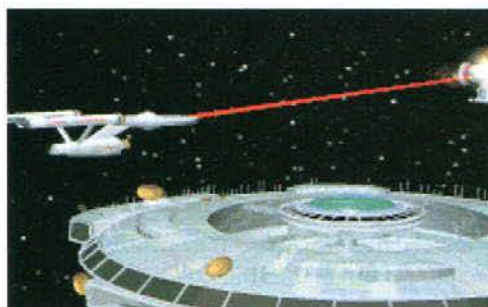
UHURA
Addetta alle comunicazioni: attraverso di lei possiamo metterci in contatto con la Federazione, con le navi nemiche, con le basi spaziali, ecc.

SULU
Il nostro punto di riferimento durante un combattimento: Sulu serve soprattutto per
1) alzare gli scudi contro le armi nemiche
2) portare l'Enterprise in orbita attorno a un pianeta
3) regolare la potenza dei motori
4) regolare la visuale del monitor.

CHECOV
Navigatore di chiara origine russa. Checov ha tre compiti di vitale importanza:
1) utilizzare l'iperspazio settando il sistema di arrivo con la sua mappa
2) preparare le armi per un combattimento
3) lockare le armi sulla nave che ci sta attaccando. Un uomo piuttosto importante, non credete?

nota bene NB

Ah, lo spazio, ragazzi com'è affascinante! Come mi daranno ragione i fan di David Braben che si sono costruiti un'altra vita partendo dalla mitica Sirocco Station di Ross 154 o tutti quelli che hanno completato felicemente *Star Trek: the 25h Anniversary* o ancora qualche episodio della serie Sierra *Space Quest*! Neanche i freddi calcolatori, i nostri computer, sono indenni al fascino del cosmo, e così ecco che fioccano i giochi ambientati in tale contesto. Chiaramente il prodotto che più si avvicina a *Star Trek: Judgment Rites* è il suo predecessore, ma altri giochi ne approfondiscono le singole componenti: quelli della Sierra la vena avventuriera, *Frontier* quella di navigazione/combattimento, *X-Wing* e *Rebel Assault* la rissa spaziale. Ce n'è per tutti i gusti, insomma!

Missione compiuta, si torna a casa! L'Enterprise teletrasporta a bordo gli eroi di questa missione!

L'Enterprise, liberata dalla morsa del raggio energetico, distrugge il marchingegno causa di tanto impiccio...

corre essere abili a risolvere vere e proprie sparatorie con guardie e...sorprese varie che popolano gli scenari delle missioni! Gli enigmi proposti vanno bene per tutti i gusti, nel senso che consistono sia nell'utilizzare correttamente un oggetto, sia nell'ottenere informazioni o collaborazione da qualche NPC, sia infine nel fare piazza pulita dei cattivoni di turno. Per quanto riguarda la difficoltà del gioco, per quanto possa aver visto io, che non sono esattamente un avventuriero incallito, è nella media, cioè né troppo facile né impossibile, anche se le fasi di stallo, nel corso della mia esplorazione, non sono mancate. Completata un'avventura, si ritorna a bordo dell'Enterprise, dove la nostra prestazione viene valutata con una percentuale, calcolata in base al numero degli enigmi risolti e al metodo utilizzato per portarli a buon fine. In generale, ricordate che la violenza paga molto meno dell'intuito! In base al punteggio ottenuto vengono assegnati punti esperienza, da distribuire ai membri dell'equipaggio per aumentarne le capacità e renderli ancora più utili e produttivi; infine si passa alla missione successiva.

Devo dire che era parecchio tempo che non giocavo con un'avventura così piacevole e coinvolgente, anche se ho già avuto modo di dire che non sono un fanatico di questo tipo di giochi. Tra l'altro non ho nemmeno mai seguito più di tanto la serie di Star Trek, pertanto potete stare certi che ho giudicato questo prodotto solo in base alle sue effettive qualità e non in preda a crisi mistiche da pseudo-fanatismi o esaltazioni particolari.

Star Trek: Judgment Rites è veramente ben realizzato, con una bella grafica, un buon sonoro e tanti aspetti divertenti e anche interessanti: l'uso combinato dei personaggi, infatti, è veramente simpatico, ed è spassoso assistere ai dialoghi a cui danno vita tra loro, alla ricerca di una soluzione a un particolare problema. Tra l'altro il gruppo non è divisibile, per cui si è evitato di ricreare un *Maniac Mansion* nello spazio, per puntare invece su qualcosa di più particolare... e alla Interplay ci sono proprio riusciti, inserendo anche le fasi arcade (che però, possono anche essere tolte). Infine il gioco propone una sfida sempre nuova visto che, grazie alla percentuale di completamento, si possono rifare daccapo alcune missioni non riuscite perfettamente alla ricerca del massimo punteggio. In definitiva, quindi, un ottimo gioco che non mancherà di divertire tutti, giocatore medio compreso, e soprattutto i fanatici di Star Trek.

Simone Bechini

A destra, nuovo episodio, nuovi guai. Quel raggio alieno ci sta dando parecchi problemi! *In alto,* un imponente macchinario collocato all'interno della enorme base aliena scenario della seconda missione.

Genere Avventura grafica
Casa Interplay
Sviluppatore Interno

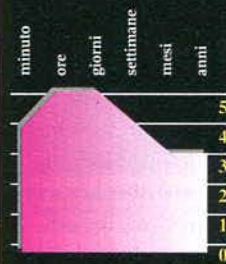
- Grafica bella, dettagliata e ben colorata
- Le sequenze arcade tra un episodio e l'altro
- Ottimi intermezzi animati
- Grande aderenza allo stile della serie televisiva

- Durante i combattimenti gli ordini vanno dati via tastiera
- Installazione lunghina

Versione PC

Aaargh! Questa è stata la mia prima reazione quando ho visto gli undici dischetti su cui risiede *Star Trek: Judgment Rites.* In effetti il gioco occupa ben 18 mega su hard disk che vi ritroverete dopo una veloce installazione di circa un'ora e mezza!
Il gioco, in compenso, non richiede una macchina straordinaria per girare, anche se la presentazione e gli intermezzi animati necessitano una macchina rapida per dare il meglio di sé. La grafica statica è ben disegnata e colorata, il sonoro piacevole (supporta tutte le maggiori schede disponibili sul mercato) e la giocabilità ottima. Il metodo di controllo (grafico, naturalmente) è tutto sommato buono, anche se l'interfaccia SCUMM è forse più immediata di questa proposta dalla Interplay. Un manuale veramente ben fatto, breve ed esauriente, chiude il quadro.

No, non occorre avere le orecchie a punta di Spock per apprezzare *Star Trek: Judgment Rites.* Questo nuovo prodotto della Interplay, rispetto al predecessore, non aggiunge assolutamente niente di nuovo, ma è lecito chiedersi se avrebbe avuto senso cambiare una formula azzeccata che rendeva, già nel primo episodio, piena giustizia all'atmosfera di una delle serie di maggiore successo mai realizzate. I personaggi hanno lo stesso comportamento che ci si aspetterebbe da loro: Spock è il logico, il dottor Mc Coy cinico e comico al tempo stesso e Kirk... beh, Kirk è unico! Le cose da fare non mancano mai, come del resto i nemici agguerriti e i rivali storici come i Klingon, gli Elasi e molti altri ancora. I punti bonus per l'equipaggio determinati dalla percentuale di completamento di una missione, danno inoltre un ulteriore contributo alla longevità del gioco, già garantita del resto da 18 mega (per 8 missioni) di scenari grafici tutti da vedere e da giocare. Un ottimo mix che consiglio a chiunque!

CURVA INTERESSE PREVISTO

2050 SUBWAR

Tra sessant'anni ci saranno ancora le balene! O, almeno, questa è l'ottimistica previsione dei programmatori di *Subwar 2050*, il simulatore di guerra sottomarina della MicroProse che vi tuffa (!) in un mondo di corporazioni in lotta, piloti coraggiosi e azione frenetica a 1000 metri di profondità.

Se devo essere sincero, è da tanto tempo che aspettavo un gioco così. Dai giorni lontani del C64 e delle repliche di *SeaLab 2020* sulle tivù commerciali (citazione per pochi intimi). La mia ricerca di un gioco ambientato sui fondali marini che mostrasse il fascino delle acque profonde e delle mille bolle blu mi aveva portato da *Red Storm Rising*, a *688 Attack Sub* fino ad arrivare, in preda alla disperazione, a *Ecoquest 1* (età consigliata: da 8 anni in giù).

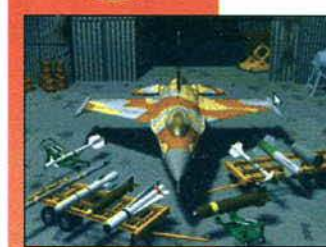
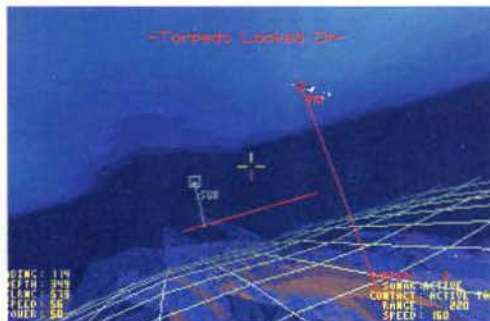
Nulla però ha saputo cogliere nel segno come questo *Subwar 2050* della Particle Systems, pubblicato sotto etichetta MicroProse: un gioco che unisce ai progressi tecnologici nell'esplorazione sottomarina, già visti nel film *The Abyss*, la sfida di una guerra senza esclusione di colpi combattuta nelle buie profondità dell'oceano. Siamo, appunto, nel 2050, e le grandi corporazioni commerciali sono diventate così potenti da permettersi il lusso di condurre guerre private contro i concorrenti. Un tempo quasi inesplorato, oggi il fondale marino è diventato un campo di battaglia tra i più importanti: le sofisticate tecnologie del XXI secolo hanno permesso lo sfruttamento delle enormi risorse naturali sepolte dal manto liquido che avvolge il nostro pianeta. Miniere, centri di estrazione petrolifera e laboratori specializzati rappresentano sia preziose fonti di guadagno, sia il bersaglio degli attacchi di avversari privi di scrupoli. La guerra viene condotta da mercenari specializzati che combattono a bordo di piccoli sommergibili tascabili sui quali è stato installato lo stato dell'arte in fatto di elettronica ed armamenti. Esistono numerosi modelli di sottomarini da combattimento, dal costo e dalle prestazioni variabili. Ancora di più sono i mezzi subacquei contro i quali si combatte: da sottomarini nucleari lanciamissili, retaggio della guerra fredda, ai sottomarini da trasporto, alle immense unità portasommergibili che trasportano in battaglia "squadriglie" di sottomarini più piccoli. E poi, naturalmente, ci sono installazioni industriali, elicotteri *antisom*, veicoli da estrazione mineraria che si trascinano sui fondali muovendosi su cingoli e, per la gioia di *Greenpeace*, le balene...

L'acqua tremola e ondeggia realisticamente, mentre il sonoro alterna al ronzio dei motori tonfi cupi e misteriosi, "muggiti" di balene e gorgoglii di bolle...

Sia la trama che la struttura del gioco richiamano molto *Strike Commander*, ed effettivamente i punti di contatto tra i due programmi sono molti. In *Subwar* manca una trama forte che collega le diverse missioni, ma in compenso nella confezione è allegata una copia dell'immaginaria rivista *UnderCurrents* che ricalca le analoghe pubblicazioni fittizie viste in quasi tutti i recenti giochi della Origin. La schermata principale del gioco mostra la plancia della portasub sulla quale siamo imbarcati. Da qui è possibile, innanzitutto, selezionare la campagna a cui vogliamo partecipare: ce ne sono cinque, di difficoltà variabile - la prima è in realtà un corso di addestramento "full immer-

La centrale di comando dell'unità portasub. Da qui si accede alle opzioni di gioco, ai briefing, al roster dei piloti, all'armamento e al combattimento simulato.

nota bene NB

Se la guerra tra grandi corporazioni in un futuro tetro e violento vi affascina, potreste considerare l'acquisto di *Syndicate* e *Strike Commander*, due titoli che affrontano lo stesso argomento da punti di vista totalmente differenti. *X-Wing*, della LucasArts, è probabilmente il migliore simulatore fantascientifico disponibile in questo momento, con una giocabilità molto superiore a quella di *Subwar 2050*. Infine, perché no! Il vecchio *Ecoquest: The Search of Cetus* della Sierra era un avventura simpatica con splendide schermate dei fondali marini. Se anche a voi *Sealab 2020* piaceva tanto...

All'attacco di un grande sottomarino da trasporto. Il gioco presenta una grande varietà di avversari da affondare.

In profondità solo i fari dei sottomarini squarciano le tenebre, ma salendo in superficie la luminosità aumenta realisticamente.

sion" (sfolgorante gioco di parole...) mentre le altre quattro sono ambientate in altrettante regioni geografiche (Nord Atlantico, Antartide, Mar della Cina e Mar del Giappone). Inoltre si può accedere al registro dei piloti, alla descrizione della prossima missione che dovremo affrontare, alla schermata di selezione delle armi e, infine, al gioco vero e proprio.

Chi, terminato il corso di addestramento, non si sente ancora sicuro, può ulteriormente allenarsi con l'ausilio del simulatore.

Una volta usciti dal ventre della portasub ci si rende immediatamente conto che i programmatori della Particle System si sono veramente impegnati per restituire al giocatore il fascino dell'esplorazione degli abissi marini. Le immagini che vedete in queste pagine non possono rendere giustizia alla "liquidità" dell'ambiente di gioco che si vede oltre gli oblò. L'acqua tremola e ondeggia realisticamente, mentre il sonoro alterna al ronzio dei motori tonfi cupi e misteriosi "muggiti" di balene e gorgoglii di bolle. I fari del sottomarino illuminano particelle sospese nell'acqua che turbinano e ci vengono incontro mentre ci muoviamo, mentre il fondale è una distesa irregolare di colline, pianure e canyon. Là fuori c'è il nemico. La cabina di pilotaggio è equipaggiata con strumenti sofisticatissimi, e tra questi probabilmente il più importante è il sonar. Questo orecchio subacqueo può agire con due modalità: attiva e passiva. Il sonar passivo ascolta l'ambiente circostante alla ricerca di eventuali rumori emessi dal nemico, mentre il sonar attivo invia impulsi sonori che vengono riflessi dagli oggetti circostanti. Il sonar attivo è più potente, ma "annuncia" la presenza di chi ne fa uso a un raggio superiore della sua portata.

Una barra sulla plancia degli strumenti mostra il livello di rumore emesso dalla nostra unità. Più questo è alto, maggiori sono le probabilità che il nemico ci individui. Il rumore aumenta con l'aumentare della velocità, e ogni volta che lanciamo siluri o andiamo a sbattere contro qualcosa.

L'HUD del sottomarino mostra, a varie profondità, una griglia "wire frame": è il termoclino, una zona dove la brusca variazione di temperatura (e quindi di densità) dell'acqua ha il potere di deflettere le onde sonore. Unità che si trovano ai lati opposti di una fascia di termoclino sono invisibili ai sonar avversari (anche a quelli montati sui siluri). Il sottomarino si pilota quasi come un aereo, sebbene naturalmente possa spegnere i motori e fermarsi. Può essere armato con siluri (a ricerca automatica del bersaglio), razzi (che devono essere mirati e sparati con precisione), mine e falsi bersagli per attirare i siluri nemici.

Ogni missione ha i suoi obiettivi e i suoi avversari, e viene lautamente ricompensata se eseguita con successo. Alcune prevedono la presenza di sub alleati, ai quali possiamo inviare ordini come in *Falcon 3.0*. Al termine di ogni missione, una schermata di *debriefing* mostra gli obiettivi raggiunti, il denaro guadagnato (praticamente i punti fatti) e, come è tradizione dei simulatori MicroProse, le eventuali decorazioni meritate per azioni particolarmente riuscite.

Vincenzo Beretta

Genere Simulatore
Casa Microprose
Sviluppatore Particle Systems

• Ottima rappresentazione degli abissi oceanici
• Notevole varietà di mezzi e installazioni

• Poco più di un simulatore di volo medio
• Ripetitivo dopo non molte partite

Versione PC

Subwar 2050 **gira su un 386 o 486. Occupa 12Mb su hard disk e richiede 596K liberi di memoria base. Il programma supporta le schede sonore Ad Lib, Soundblaster e compatibili e Roland. Il livello di dettaglio è regolabile, e questo è un bene, perché il *texture mapping* che copre praticamente tutto provoca rallentamenti e scatti anche sul mio 486 DX2 50MHz (una cosa fastidiosa, perché l'impiego dei razzi richiede precisione, e talvolta l'aggiornamento salta proprio il *frame* in cui il mirino inquadra il bersaglio).**

Il grosso problema di *Subwar 2050* è che, sotto la patina della splendida rappresentazione dell'ambiente di gioco, si nasconde una variante piuttosto semplice dei tradizionali simulatori di volo. La struttura del programma ricorda una versione "annacquata" (...) di *Strike Commander*, mentre la giocabilità non ha la stessa profondità (oggi è proprio giornata...) di quella di *Falcon 3.0* o *X-Wing*. Gli elementi che salvano parzialmente *SW 2050*, oltre all'implementazione, sono una serie di problemi tattici nuovi dovuti all'ambiente liquido (i giocatori di *Red Storm Rising* saranno facilitati) e la varietà degli avversari. Vi direi: è una variante gradita ai soliti *F-Qualcosa*, provatela! Ma purtroppo, ci sono anche considerazioni sul rapporto qualità/spesa da fare...

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto, ore, giorni, settimane, mesi, anni
5, 4, 3, 2, 1, 0

Qui vediamo una delle grandi unità che portano i sub in battaglia.

Una delle tante viste esterne. Gli effetti di luce e trasparenza sono fantastici.

THE JOURNEYMAN PROJECT

Viene sbandierato sulla confezione come "la prima avventura fotorealistica al mondo"; forse può sembrare un po' eccessivo, ma effettivamente si tratta di un prodotto esteticamente ineccepibile. Peccato che non tutte le ciambelle riescano col buco...

Primavera del 2381, il mondo è in pace. Dopo le grandi guerre del ventunesimo secolo la popolazione terrestre passò dalle dittature all'autogestione, spazzando le egemonie dei pochi per creare le condizioni favorevoli alla nascita di un unico governo mondiale. Gli stanziamenti militari vennero devoluti in beneficenza, la criminalità diminuì progressivamente e la situazione divenne sempre più tranquilla. Nacquero colonie su altri pianeti del sistema solare, spesso utilizzate come avanzati laboratori di ricerca; gli studi sull'antigravità fecero sorgere città sospese come la mitica Caldoria; poi arrivarono i Cyrolliani, una razza aliena che, dopo averci studiato a fondo, decise che eravamo pronti per entrare nella "Simbiosi di Esseri Pacifici", un'alleanza tra razze aliene che perseguiva la libera circolazione di conoscenza e cultura. Solo una proposta, tra l'altro ancora da ratificare, ma le prospettive per il futuro erano incredibilmente positive. Venne poi inventata la Macchina del Tempo: un collegamento con il passato, ma anche un'arma potenzialmente terribile in grado di cambiare il presente... e il futuro. Il governo decise quindi di creare il Protettorato Temporale, l'ente del quale facciamo parte, che si occupa della salvaguardia del passato.

La realizzazione globale è buona sulle macchine contrassegnate dalla mela multicolore, mentre sotto Windows gira decisamente sotto tono

Ai comandi di un esoscheletro ultra-tecnologico dovremo esplorare diverse locazioni temporali, cercando di riportare l'ordine e la razionalità, interagendo nel modo più classico con oggetti, risolvendo enigmi, esplorando banche dati e superando sessioni pseudo-arcade.

L'avventura è stata creata appositamente per Macintosh ed è basata sul sistema QuickTime; la realizzazione globale è buona sulle macchine contrassegnate dalla mela multicolore, mentre sotto Windows gira decisamente sotto tono. Le animazioni sono a 8bit in 640x480 e vengono "proiettate" su una finestra di dimensioni ridotte che simula la visuale del protagonista; il CD le carica direttamente, ma anche con un transfer rate di 300 Kb/s fatica a gestire la grande quantità di dati audio/video in transito. Il frame rate è piutto-

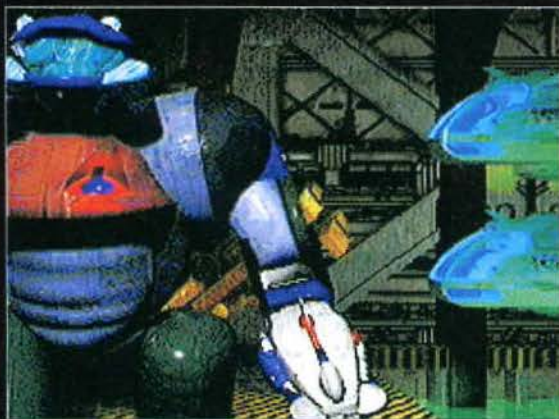
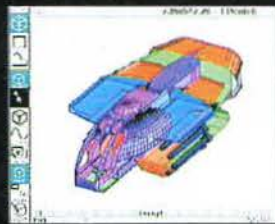
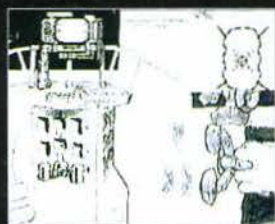
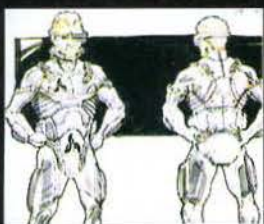
Un gigantesco ologramma mostra il nostro amato globo terrestre in tutto il suo splendore.

Tutti gli interni hanno un'impronta decisamente tecnologica. In basso possiamo osservare l'inventario con tutti gli oggetti a nostra disposizione.

nota bene NB

Per descrivere *TJP* potremmo parlare di una miscela tra *Hell Cab* e *Iron Helix*. Grafica fotorealistica in gran parte calcolata, visione degli eventi su schermo ridotto, ma anche viaggi nel tempo, puzzle e semplici scene arcade. La grafica è senza dubbio superiore rispetto ai due titoli citati; inoltre *TJP* può contare su una trama molto avvincente e piuttosto articolata. Il problema sorge quando bisogna farlo girare su una macchina non multimilionaria. Il K-parametro *Return to Zork* resta saldamente al suo posto, grazie alle sue richieste giustificate e all'interfaccia utente insuperata.

Si ringrazia Pergioco-MI

COME SI FA UN JOURNEYMAN PROJECT

Le analogie con il mondo del cinema sono notevoli, fatto che non dovrebbe stupirci dal momento che il confine tra i due mondi è sempre meno marcato. Si parte ovviamente dalla trama, in principio solo abbozzata, in seguito perfezionata e addirittura stravolta in alcuni particolari. Nasce quindi uno storyboard, ovvero una serie di disegni che illustrano le scene, arricchito da studi di personaggi e scenografie, spesso visti da prospettive differenti per consentire ai grafici di realizzare modelli tridimensionali coerenti. Si passa quindi al computer e si dà il via alla lunga fase "poligonale" nella quale il tempo macchina è praticamente nullo, ma l'impegno umano per la realizzazione dei progetti è elevatissimo. Elaborato uno "scheletro" soddisfacente, vengono aggiunti i dettagli della superficie, definendo colori e materiali; il personaggio così ottenuto viene inserito in una scenografia, anch'essa sintetica, e viene animato. Le sorgenti di luce vengono aggiunte all'ultimo momento, per velocizzare le fasi sperimentali del rendering. Inizia quindi la fase di post-produzione, nella quale alcune immagini vengono ritoccate, si aggiungono particolari, si modificano i colori, vengono aggiunte le animazioni tratte da video "live" in overlay, si riduce infine la profondità della grafica da 24 a 8 bit. A questo punto entrano in gioco i programmatori che curano la parte interattiva del gioco, scrivendo il codice del programma in base alla sceneggiatura, collegando i filmati QuickTime con musiche, effetti sonori e dialoghi. In quanto tempo? Il tutto ha richiesto circa 15.000 ore-uomo.

Genere Avventura dinamica
Casa Quadra Interactive
Sviluppatore Presto Studios

- Realizzazione ineccepibile
- Feeling cinematografico
- Trama molto articolata

- Richieste hardware assurde
- Lentezza

Versione PC

Un gioco di lusso a causa delle esosissime richieste hardware. I produttori chiedono "timidamente" un sistema MPC con 8 Mb di RAM, ma dopo la prova su strada ci sentiamo di sconsigliarvi l'acquisto se non possedete un lettore da 300 Kb/s, un 486 di potenza discreta e, soprattutto, una scheda grafica che giri molto bene sotto Windows: una di quelle "GUI accelerator" di cui tanto si parla. Discutibile la scelta del QuickTime per le animazioni, dettata palesemente da esigenze di conversione.

Versione MAC

Bella ma lenta. Improponibile sui Mac economici. Grafica agli stessi livelli PC, mentre l'audio è leggermente più pulito.

K VOTO

Odio quelli che vogliono strafare (me compreso) e non si può certo dire che i signori della Presto Studios abbiano volato basso. Il gioco è assolutamente fuori della portata dell'utente medio, ma anche inadeguato per l'utente avanzato. Un'avventura che potremo giocare senza problemi solo quando 16 Mb di RAM, i lettori da 450 Kb/s, e le schede grafiche Waitek saranno lo standard che tutti posseggono. Quello che più mi fa imbestialire è il fatto che si tratterebbe di un ottimo prodotto, sia dal punto di vista audiovisivo che da quello della trama. Forse si sta davvero perdendo il senso della misura. D'altra parte se potessimo giocarlo su un PC adeguato probabilmente si meriterebbe almeno 100 punti in più nella votazione.

CURVA INTERESSE PREVISTO

sto ridotto, al punto che si viaggia intorno agli 8-10 frame al secondo in finestra, mentre si arriva addirittura ai 3-4 in full screen. Un vero peccato, perché le scenografie sono le più curate, realistiche e meglio renderizzate della storia dell'informatica videoludica; per alcuni versi le giudicherei addirittura superiori a quelle di *7th Guest*, che poteva contare sulla stessa risoluzione e tutt'altra velocità operativa.

Semplice ma adeguata l'interfaccia utente, che sfrutta l'espediente della protesi monoculare del mech per tenere costantemente a video l'inventario, le mappe (se disponibili), le informazioni contingenti e i comandi principali dell'avventura. Potenzialmente parlando, *The Journeyman Project* è un best seller, ma la lentezza operativa e le assurde richieste di hardware, per un funzionamento senza compromessi, pregiudicano la valutazione finale. Con le stesse risorse si sarebbe potuto fare ben di più.

Alessandro Cattelan

I paesaggi renderizzati sono di qualità superiore a quasi tutto ciò che si è visto in precedenza.

I dialoghi sfruttano immagini digitalizzate di attori. L'interazione non è all'altezza di altri prodotti.

MYST

In questa specie di specchio di Galadriel troverete parecchie informazioni.

Nella nebbiolina mattutina si cela il nostro destino di comuni mortali.

Che cosa portereste con voi se doveste recarvi su un'isola deserta? Voglio dire, a parte la vostra collezione completa di Playboy e il fido Mac portatile? Un libro, ovvio. Già, ma chi si metterebbe a leggere un libro negli anni 90? State attenti, perché con questa recensione riscoprirete il fascino della lettura rovinandovi ugualmente gli occhi davanti al monitor.

La mitica Broderbund, una delle software house più blasonate e antiche (qualcuno di voi ricorda *Lode Runner*?), ha recentemente ricominciato a deliziarci con giochi di altissima qualità, tra cui questo eccellente *Myst*.

Ma di che cosa si tratta precisamente? La risposta che troverei più appropriata è "un esperienza virtuale". Già, forse...

Spegnete le luci della vostra stanza, alzate il volume dello stereo (ovviamente collegato al Mac) e rilassatevi: uno squarcio stellato irromperà nel buio del vostro monitor e poi vedrete un corpo, il vostro, precipitare tra le pagine di un libro polveroso. Riaprirete gli occhi nel più realistico scenario che abbiate mai visto in un gioco: la nebbia, il molo, una vecchia nave affondata, qualche gabbiano, lo sciacquio delle onde. Non vi è dato di sapere cosa dovete fare. Ignorate assolutamente il motivo per cui siete su quell'isola. Avete come unica certezza l'angoscia palpabile che vi attanaglierà fino a quando non spegnerete il computer. La vera paura non è quella che provate davanti a un pericolo: qui non ce ne sono. La vera paura è quella che tutti noi ci portiamo dentro, quella di non essere in grado di rispondere a delle domande. Sul monitor (anche se dimenticherete in fretta che di monitor si tratta), non vedrete null'altro che quello che vi circonda: non un indicatore, non un'icona. Cliccando nei punti cardinali vi girerete in quella direzione. Non avrete altri comandi di cui preoccuparvi.

Raccogliete le idee: non vi rimane altro che iniziare a incamminarvi lungo l'isola e cercare di costruirvi il perché di ciò che vi circonda. Interruttori arrugginiti dal tempo sparsi ogni dove, un immenso e immobile ingranaggio di pietra che sovrasta una collina, un pozzo, delle rune, strani messaggi indecifrabili, una libreria ricchissima, dove, tra mille volumi bruciati, troverete parecchie informazioni indispensabili. Vi troverete ben presto circondati da un'infinità di epiche costruzioni surreali, testimonianze del passato e del futuro dell'isola. Qualcuno ha abitato qui. Qualcuno ci abiterà. Se la vostra prima sensazione è stata quella di credere in un'ambientazione storica di tipo medievale rimarrete attoniti scoprendo una fantascientifica macchina del tempo ben protetta in un tempio antichissimo. Presto vi renderete conto che sarà molto difficile riuscire a capire in che periodo vi trovate. Apparentemente state vivendo nel limbo del tempo.

La colonna sonora che vi accompagnerà è senza dubbio il miglior commento audio mai senti-

Questa scalinata ci conduce a un tempio decisamente mysterioso. Notate la foresta di pini renderizzati.

La torre dell'orologio nasconde dei sotterranei insospettabili. Vi troverete a visitarla spessissimo.

La biblioteca nasconde un passaggio segreto. Vi piacerebbe sapere dove, vero? Noi non ve lo diciamo!

Se pensate che dovrete utilizzare questa astronave per volare nello spazio...potreste avere ragione.

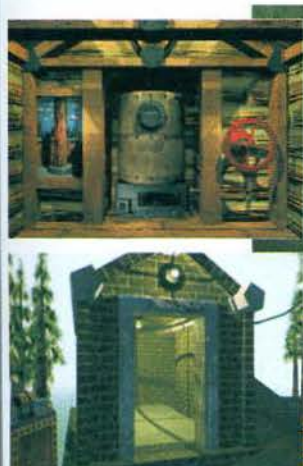
to in gioco. Il fischio del vento che vi accompagnerà mentre salirete sulle colline più alte dell'isola vi stupirà per la sua fedeltà, mentre un brivido di freddo correrà lungo le vostre spalle. Il cigolare di vecchi cardini arrugginiti dalla salsedine vi stordirà mentre rimetterete in funzione macchinari ancestrali resi immobili dal tempo. *Myst* è frutto di un faticosissimo processo grafico. Inizialmente tutto è stato disegnato a mano, riversato in CAD, colorato, ombreggiato e infine precalcolato. Il risultato è un'incredibile quantità di schermate in 3D in alta risoluzione a 256 colori, dalla bellezza superlativa ma, aihmé, statiche. Avrete solo una minima sensazione di movimento sui Macintosh di fascia più alta, dove godrete di una piccola rotazione dello schermo quando cambierete visuale.

Tutto ciò che vedrete in reale movimento saranno dei piccoli filmati QuickTime, perfettamente sfumati nella parte statica dello schermo che vi daranno l'illusione che tutto sia reale. Immaginate uno strano macchinario in cui spicca una grossa leva d'acciaio. Nel momento in cui voi cliccherete su di essa, un piccolo filmato con la leva che si abbassa si inserirà nello sfondo, dandovi la sensazione di aver veramente interagito con essa. L'attenzione per i particolari è incredibile: i raggi di sole che filtrano tra gli alberi creano un riverbero sullo schermo, uguale a quello che si avrebbe con una telecamera. Lo studio delle ombre è maniacale e si avverte qualunque sia il movimento che si stia compiendo sullo schermo. A testimonianza dell'immensa mole di lavoro del team di programmatori della Cyan, sul CD troverete anche un documentario in formato Quick Time della durata di 15 minuti, in cui gli stessi autori vi spiegheranno come è stato realizzato il gioco. Concludendo, *Myst* è qualcosa di molto diverso da tutte le precedenti avventure: il giocatore ha l'impressione di trovarsi in un mondo tangibile, ma surreale. Non sarà la migliore avventura mai realizzata, né la più divertente (anzi...): si tratta solamente di un prodotto molto particolare. *Myst* è consigliato agli amanti della solitudine e del mistero: coloro per i quali un libro è meglio di qualunque altra forma di svago (occhio alle diottrie, però!).

L'attenzione per i particolari è incredibile: i raggi di sole che filtrano tra gli alberi creano un riverbero sullo schermo, uguale a quello che si avrebbe con una telecamera

Massimo Triulzi

NB — nota bene

Per i possessori di Macintosh le alternative non sono poi molte. Nonostante questo, la qualità delle realizzazioni multimediali è, mediamente, elevata e consente di scegliere fra prodotti come *Iron Helix*, *Hell Cab*, *7th Guest* e *Journeyman Project*. La nostra scelta si indirizza preferibilmente su *Iron Helix*, probabilmente uno dei migliori giochi multimediali mai realizzati.

***A destra* si può ammirare l'incredibile dettaglio raggiunto nella realizzazione grafica di Myst. Le venature del legno sembrano vere e l'ombra degli alberi anche!**

MORTAL KOMBAT

K GIOCO

Finalmente i 256 colori della VGA risplendono a dovere anche in un picchiaduro...e che picchiaduro. La Probe riesce nell'impossibile e ci regala un beat'em up degno di una console e, forse, la migliore conversione di *MK* in senso assoluto.

Già con *Body Blows* avevamo avuto modo di verificare le reali possibilità delle macchine MS-DOS compatibili nell'ambito di giochi che si discostassero dalle solite avventure o simulazioni. Allora dicemmo che il PC non sfigurava troppo se paragonato a un Amiga, anche se la strada da percorrere era ancora grande.

Dobbiamo ammettere che è stato con un certo scetticismo che abbiamo caricato la conversione di *Mortal Kombat* per PC: la delusione per lo scempio operato dalla US Gold con *Street Fighter II* era ancora troppo forte. Pensavamo, a torto, di trovarci nuovamente di fronte a un gioco realizzato più per dovere che per una reale intenzione di creare qualcosa di buono. Mai preconcetto si rivelò più sbagliato. Sin dai primi momenti ci si accorge che il prodotto firmato Virgin è di una qualità non comune. Accanto alle normali opzioni di controllo via tastiera e joystick, appare anche la possibilità di sfruttare il GamePad della Gravis, con tutti e quattro i pulsanti! Diciamo subito che, per godersi al massimo il programma, l'acquisto di questo "controller" è praticamente un "must": vi sembrerà quasi di possedere un Super Nintendo e la giocabilità aumenterà esponenzialmente. Dal punto di vista grafico e sonoro, nulla è stato trascurato per restituire intatte al giocatore le sensazioni che trasmetteva il coin-op originale Bally Midway. La grafica è stata tratta direttamente dalla versione arcade e può vantare, in tutte le ambientazioni, diversi livelli di parallasse...non credo siano necessari ulteriori commenti. Per ciò che riguarda i personaggi le cose non cambiano di molto, anche qui i 256 colori si vedono e le digitalizzazioni di Raiden, Sonya & C. non fanno rimpiangere troppo quelle del coin-op. Se si può muovere un appunto, questo non è legato al lavoro svolto dalla Probe, bensì alla qualità dei monitor VGA che mette in evidenza, più di quanto succedesse con le versioni Amiga e SNES, i limiti della risoluzione 320x200: in determinate occasioni i frame di animazione risultano leggermente spixelizzati - niente di grave, comunque, vista anche la frenesia con cui viene disputato normalmente un incontro. Sul fronte della giocabilità siamo praticamente alla perfezione: non per niente *Mortal Kombat* è stato, sino a ora, il gioco più vicino a detronizzare *Street Fighter II* nell'ambito dei picchiaduro. I lottatori sono perfettamente equilibrati fra di loro e ogni giocatore potrà trovare il suo preferito. Gli schermi bonus sono stati conservati intatti e, anche qui, dovrete provare la vostra forza spaccando tavolette di legno e di pietra. Non mancano gli incontri contro due lottatori e le sfide a Goro e Shang Tsung, inoltre ben quattro livelli di difficoltà contribuiranno a tenere l'interesse sempre desto. A completare la realizzazione arriva un sonoro campionato praticamente perfetto, ciliegina sulla torta per un programma che rimarrà come pietra di paragone per tutti coloro che vorranno cimentarsi nella realizzazione di un picchiaduro su PC. Vero, US Gold?

Andrea Minini Saldini

La sezione bonus in cui dobbiamo dimostrare la nostra potenza spezzando tavolette di vari materiali.

Sonya si muove con eleganza ma non sottovalutatela! Il suo bacio infuocato vi arrostirà in men che non si dica.

Le proiezioni sono più difficili da realizzare che in *SF II* e, per questo, danno più soddisfazione.

Genere Picchiaduro
Casa Virgin
Sviluppatore Probe

- Semplicemente il miglior picchiaduro per PC
- Ottima giocabilità
- Grafica eccellente

- Per qualcuno troppo violento
- Dà il meglio solo su macchine molto potenti

Versione PC

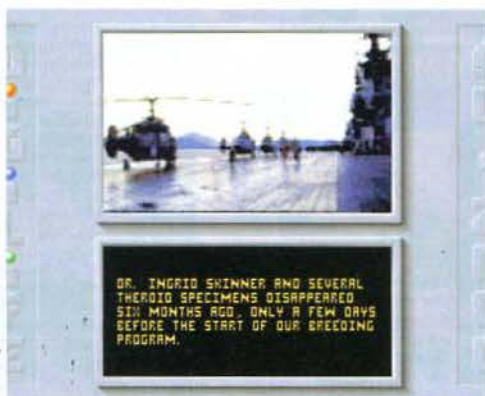
Inutile ripetere che il PC non è mai stato sfruttato meglio in questo campo. Il gioco necessita di un 386, anche se per apprezzarlo a pieno dovrete possedere almeno un 486. È comunque disponibile un'opzione per ridurre i dettagli sulle macchine meno veloci. L'installazione occupa circa 7 Mb sull'hard disk e, sul fronte audio, vengono supportati speaker interno, AdLib, SoundBlaster e Roland, queste ultime utilizzabili in congiunzione. Lo scrolling non è all'altezza della versione Amiga ma i livelli di parallasse e i 256 colori compensano ampiamente questa carenza. Davvero consigliato il GamePad Gravis, benché *MK* rimanga giocabile anche con i normali joystick.

K VOTO

Grandioso, assolutamente grandioso. Non mi sarei mai aspettato di giocare a un picchiaduro di questo livello su un PC. La grafica è praticamente identica alla versione per SNES; il sonoro non è da meno, con dei campionamenti decisamente ben riusciti; la giocabilità, soprattutto utilizzando il GamePad a quattro pulsanti è virtualmente identica a quella del coin op. Cos'altro rimane da dire...beh, per godersi tanta meraviglia bisogna disporre di una macchina molto potente ma, al giorno d'oggi, la cosa non deve stupire più di tanto e, per quanto mi riguarda, *Mortal Kombat* è sicuramente più divertente di *Strike Commander*!!! Ah, quasi dimenticavo di dire, per tutti i fanatici, che il sangue e le mosse finali ci sono proprio tutti!!!

CURVA INTERESSE PREVISTO

UNNATURAL SELECTION

La Maxis riprende alcuni degli elementi basilari di *SimLife* e li incrocia con un pizzico di *Jurassic Park* e *L'Isola del Dottor Moreau*. La creatura che vede la luce da questo ardito esperimento è un picchiaduro strategico "biogenetico" come non se ne erano mai visti...

Un momento dell'introduzione, che si avvale di veri attòri ed è stata "girata" su un'autentica unità della Ma-

Sebbene *SimLife* sia un ottimo programma, la sua complessità ha spaventato più di un potenziale acquirente. Chi si aspettava che un gioco di ingegneria genetica parlasse soprattutto di lotte tra gli animali e selezione naturale è stato travolto dalla mole di dati, parametri e variabili che il più riuscito gioco della Maxis dopo *SimCity* scarica impietosamente sull'ignaro giocatore.

Sebbene sia possibile in *SimLife* simulare feroci e sanguinarie lotte per la sopravvivenza tra creature immaginarie, realizzare questi esperimenti richiede una buona preparazione e un'ottima conoscenza del programma e delle sue variabili - e l'impegno richiesto, in termini di tempo e dedizione, non è alla portata di tutti.

Unnatural Selection nasce, probabilmente, per soddisfare il desiderio di tutti coloro che hanno studiato questi affascinanti argomenti sui banchi di scuola, ma non hanno una laurea in "Maxisologia". La struttura di base del programma è virtualmente identica a quella di *SimLife*: in un sofisticatissimo laboratorio di ingegneria genetica sono state realizzate forme di vita artificiali, le cui caratteristiche di base possono essere determinate dagli scienziati. Queste creature, autentici mostri chiamati Theroid, vengono impietosamente sottoposte a ogni sorta di esperimento, dagli incroci tra specie diverse alle lotte in speciali arene, dove solo i più forti sopravvivono.

I paralleli con *SimLife* sono numerosissimi. Ogni Theroid è identificato da un codice genetico che è in realtà l'insieme dei parametri che lo definiscono; in parole semplici, il suo "punteggio" in varie caratteristiche come forza, resistenza, capacità di combattere, velocità e così via. Quando una nuova specie di animale viene creata, esiste un tetto massimo di punti distribuibili tra le sue caratteristiche. Quando due creature si accoppiano, il figlio che ne nasce ha un set di caratteri genetici che è un mix tra quelli dei genitori. Un fattore di mutazione casuale, però, può generare figli con caratteristiche migliori o peggiori di quelle attese, ed è proprio questo importante fattore che permette ai mostri di migliorare il proprio patrimonio genetico di generazione in generazione.

La struttura di base del programma è virtualmente identica a quella di SimLife: in un sofisticatissimo laboratorio di ingegneria genetica sono state realizzate forme di vita artificiali le cui caratteristiche di base possono essere determinate dagli scienziati

Nel mondo naturale è proprio il processo di selezione naturale a eliminare i meno adatti a sopravvivere, a favore di chi presenta mutazioni favorevoli (ricordiamo come "meno adatto" non significhi necessariamente "più debole": un carnivoro troppo potente potrebbe sterminare la popolazione di erbivori della sua regione ed estinguersi a sua volta). Nel laboratorio della Maxis è però necessario l'intervento dell'uomo.

In qualsiasi momento è possibile richiamare su schermo il *database* di tutti i Theroid presenti in laboratorio, e ordinarli secondo le loro caratteristiche, in base a priorità decise dal giocatore (per esempio Forza, Resistenza e Velocità). I primi della lista sono quelli con i punteggi più alti in queste caratteristiche, mentre gli ultimi, pur eccellendo, magari, in altri campi, presentano i punteggi più scarsi. A questo punto basta selezionare gli ultimi dell'elenco e cliccare sul bottone della morte per eliminarli. Solo i migliori sopravvivono, e continuando ad accoppiarsi daranno alla luce figli mediamente più forti della generazione precedente.

Un modo più tradizionale e meno sbrigativo di scegliere i migliori è quello di fare combattere tra di loro i Theroid. Sono possibili varie soluzioni, come allevare due gruppi di Theroid diversi in due "recinti" separati e poi farli scontrare per vedere quale è il migliore.

Sebbene *Unnatural Selection* preveda la possibilità di condurre esperimenti simulati di ingegneria genetica, il suo potenziale in questo campo è estremamente inferiore rispetto a *SimLife*. Ma questa parte sperimentale è, in realtà, un'opportunità "bonus" offerta dal gioco, che preferisce concentrare la propria attenzione su un elemento più cruento: la guerra tra i mostri creati in laboratorio.

Una lunga introduzione, che si avvale di voci ed immagini digitalizzate, ci introduce allo scenario principale del gioco: una certa professoressa Ingrid Skinner scompare insieme ad alcuni embrioni di Theroid mentre partecipa ad alcuni esperimenti condotti dall'Esercito. Sei mesi dopo, un satellite individua un esercito di creature mostruose, nascosto in una catena di isole disabitate del Pacifico Meridionale. Nella zona viene inviata una portaerei attrezzata con un laboratorio e tutto quanto occorre per svilup-

Una scena animata di accoppiamento. I due animali si fondono disgustosamente e iniziano a sbatacchiarsi.

Il briefing illustra le caratteristiche dell'isola sulla quale combatteremo: territorio, avversari presenti, ecc.

È naturalmente *SimLife* il diretto concorrente di *Unnatural Selection*. Il precedente titolo della Maxis su questo argomento ha tutto di più, compreso l'impegno richiesto e il tempo di apprendimento. Non esistono altri titoli analoghi a questi due, e nel campo degli scontri diretti tra superdotati (?!?) sarei tentato di consigliarvi *Mortal Kombat*...

pare Theroid capaci di opporsi a quelli creati dalla dottoressa (la quale vuole utilizzarli per conquistare il mondo), ed è proprio il giocatore la persona incaricata di condurre l'intera operazione. La campagna si svolge su una serie di isole che devono essere conquistate una ad una e presentano tipi di terreno e problemi tattici differenti. I nostri Theroid vengono trasportati in zona di guerra da capaci elicotteri insieme al nutrimento e a vari tipi di equipaggiamenti elettronici, mentre nel laboratorio galleggiante si cerca di crearne di nuovi, sempre migliori.

Infine, esistono tre livelli di zoom della mappa principale, e il terzo livello mostra animazioni dei Theroid dediti alle loro attività quotidiane. Sembrano incroci tra rettili, uccelli e creature di gomma, e personalmente mi fanno un po' senso, soprattutto quando si accoppiano (ho tentato di sviluppare i Theroid di Cindy Crawford e Richard Gere, ma senza risultato). Queste animazioni sono buone, ma dopo un po' diventano ripetitive, e sono accompagnate da grugniti e ruggiti davvero inquietanti... ma non quanto il T-Rex di *Jurassic Park*!

Vincenzo Beretta

Genere Strat/Simulo
Casa Maxis
Sviluppatore Interno

• Ogni isola presenta temi tattici differenti
• Originale nel tema degli scontri tra mostri

• Versione annacquata di SimLife
• Graficamente ci sono solo tre mostri base
• In battaglia il giocatore ha scarso controllo sulle "truppe"

Versione PC

Il gioco richiede un processore 386 o superiore, 15Mb di hard disk libero, 570K di memoria base disponibili e un mouse (non necessario ma consigliatissimo). Almeno 330K di EMS sono necessari per udire tutti i suoni e le voci digitalizzate. Supporta Sound Source, SoundBlaster e compatibili. La grafica è in VGA o MCGA 320 x 200 a 256 colori.

K VOTO

752 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
G
GI
A
FK

Unnatural Selection è stato il gioco che mi ha fatto venire voglia di giocare ancora a *SimLife* e penso che, in sintesi, il commento potrebbe essere questo. Dopo tante ore passate a esplorare le delizie del Simulatore di Vita della Maxis sono stato lasciato abbastanza indifferente da questa sua versione annacquata. Non ne ho nemmeno apprezzato la semplicità, che avrebbe potuto avvicinare i temi trattati a un pubblico più vasto, perché alla semplificazione ne è seguita una perdita di sostanza. Avrei preferito la possibilità di creare mostri molto più specializzati, "montando" insieme caratteristiche come zanne, corazza, veleni, artigli, palle di fuoco che uscivano dalla bocca e così via, e poi farli combattere con un controllo più diretto sull'azione (Godzilla contro Shelob nel labirinto di fuoco!). Sul fronte dei più, il tema dell'ingegneria genetica resta comunque interessante, e *UNS* ha almeno il pregio di essere un gioco di strategia originale.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Un'elicottero Sea Knight a pieno carico. In basso vedete alcune delle varietà di cibo che possono essere somministrate ai mostroni e due apparecchi per la guerra

Questo livello di zoom mostra in dettaglio uno sbarco appena avvenuto. La spiaggia "Omaha" tiene bene, e altri elicotteri sono in arrivo con i rinforzi.

MASTERS OF ORION

Voci, sussurri, mormorii di corridoio: la MicroProse sta preparando un gioco che sembra essere la versione spaziale di *Civilization* che ha mandato in estasi gli appassionati del genere. Ora *Masters of Orion* è qui, e sembra intenzionato a mettercela tutta per sfidare il "papà". Ma è veramente suo figlio?

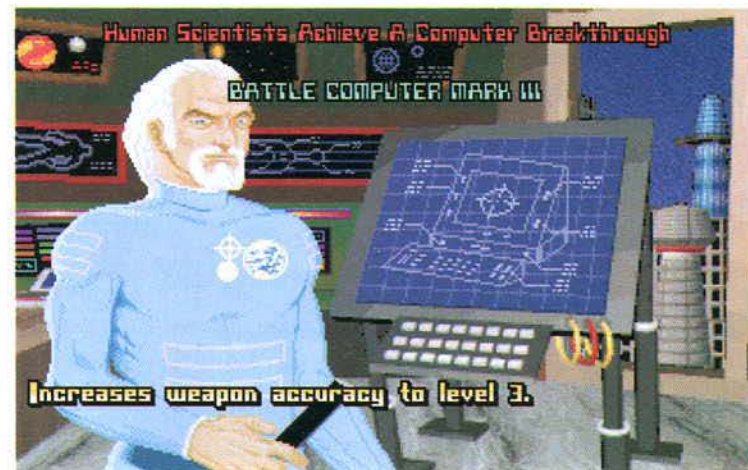
Masters of Orion è un gioco di esplorazione e conquista strategica dello spazio, sulla classica scia delle decine di giochi, shareware e non, che lo hanno preceduto. Il giocatore viene calato nei panni del signore supremo di una razza intergalattica e, da un nucleo di partenza, costituito da uno o più pianeti, cerca di espandersi militarmente, economicamente e diplomaticamente nel tentativo di conquistare la galassia. Erano così i classici come *Imperium* dell'EA e *Stellar Conquest* della SSI e, *Masters of Orion*, non fa eccezione. Fin dalla prima scorsa al manuale, ci si accorge di come questo titolo preferisca evolvere ulteriormente il genere strategico/spaziale piuttosto che rivoluzionarlo. Prima di ogni partita il giocatore viene invitato a scegliere la razza con la quale tenterà di diventare Imperatore della Galassia; ci sono gli Umani, naturalmente, ma anche gli Psilon, gli Alkari, i Silicoid... Ogni razza ha una propria specializzazione: gli Umani sono ottimi diplomatici e mercanti, gli Psilon prevalgono nella ricerca scientifica, i nerboruti Bulrathi nel combattimento corpo a corpo sui pianeti... Scegliere la razza con cui giocare significa compiere la prima scelta sulla strategia che si adotterà durante la partita.

Ogni pianeta produce in un anno un certo ammontare di punti-produzione che possono essere distribuiti a piacimento tra cinque aree diverse: tecnologia, ecologia, industria, difesa e costruzione di astronavi

Non meno importante sarà la galassia in cui si svolgerà il gioco. Essa è caratterizzata da due fattori: le dimensioni (da 24 a 108 sistemi stellari) e il numero delle razze presenti (fino a 5, oltre la nostra). Di conseguenza, in una galassia piccola e superaffollata, il gioco sarà subito acceso e non ci sarà molto tempo per sviluppare tecnologie sofisticate; al contrario in una galassia enorme abitata solo da due razze, risulterà molto noioso.

Il programma è diviso in turni ognuno dei quali rappresenta un anno. Durante il proprio turno il giocatore può compiere tutte le azioni che desidera tra quelle possibili. Sulle sue spalle ricadranno tutte le principali responsabilità di governo: la distribuzione delle risorse, la politica di sviluppo dei pianeti e la ricerca tecnologica.

Ogni pianeta produce in un anno un certo ammontare di punti-produzione che possono essere distribuiti tra cinque aree diverse (tecnologia, ecologia, industria, difesa e costruzione di astronavi). I punti assegnati alla ricerca tecnologica saranno a loro volta divisi per specializzazioni (propulsione, armi, costruzioni, planetologia, campi di forza e computer), ognuna delle quali propone uno o più progetti di ricerca scientifica che cercherà di sviluppare con i fondi che gli vengono assegnati (proprio come in *Civilization*). I progetti riguardano armi, difese, motori per le astronavi e miglioramenti

La schermata di scelta della nostra razza, all'inizio del gioco. Ogni razza viene presentata con la sua caratteristica più saliente.

Ed ecco la famosa schermata degli "scienziati": "O nobile sire, i tuoi umili ricercatori ti presentano il nuovo missile modello "Hasta la vista Baby Mk48". Non vi ricorda niente?

Si ringrazia Pergioco - MI

Il "laboratorio" dove vengono progettate le nuove astronavi. Il sistema a punti, flessibilissimo, permette di creare astronavi su misura per le missioni in cui intendiamo impiegarle.

Genere Strategia
Casa Microprose
Sviluppatore Interno

- Ricco e coinvolgente
- Intelligenza
- Artificiale più che discreta

- Poco innovativo
- Occorrono parecchi turni prima che la partita entri nel vivo

Versione PC

Masters of Orion **richiede un processore 386 o superiore, ma gira bene anche sui modelli più lenti (25MHz). Lo spazio occupato su hard disk è ben 14Mb, mentre 2Mb di RAM sono indispensabili. Grafica e sonoro sono su livelli qualitativi davvero bassi, anche se, obiettivamente, questo è un problema relativo in un gioco di strategia.**

Masters of Orion **non è** ***Civilization*** **in versione spaziale, forse le uniche cose del gioco davvero fastidiose, sono gli espedienti usati per dare l'illusione che lo sia.** ***Orion*** **non ha la giocabilità, la simpatia, la profondità e la cultura (sì, avete letto bene!) del capolavoro di Syd Meyer, ma ciò non significa che non possa essere un ottimo gioco. È senz'altro il migliore della sua categoria, giocabile e longevo, e promette notti insonni agli appassionati. Ha il difetto di essere un po' lento nella fase iniziale, ma quando la partita entra nel vivo le cose si fanno incandescenti. Non è però particolarmente innovativo, e le meccaniche usate sono solo un passo in avanti rispetto ai suoi predecessori.**

CURVA INTERESSE PREVISTO

Il misterioso pianeta Incal, coperto da giungle. Esistono 14 tipi di pianeti diversi, e il territorio presente sulla loro superficie influenza positivamente o negativamente lo sviluppo delle colonie.

La schermata dove è possibile assegnare i punti-produzione alle varie aree di ricerca. Bisognerebbe fare delle scelte, ma come sempre c'è bisogno di tutto...

produttivi e ambientali per i pianeti.

Il giocatore può progettare personalmente le proprie astronavi, decidendone dimensioni, equipaggiamento e armi. Naturalmente, man mano che la ricerca produce "gadget" sempre più sofisticati, i vecchi modelli inevitabilmente diventano obsoleti e occorrerà realizzarne di nuovi.

Espandendosi di pianeta in pianeta (grazie alle astronavi generazionali), prima o poi è inevitabile entrare in contatto con qualche altra razza, ma non sempre la guerra è l'unica soluzione. Esiste anche la possibilità di avviare trattative diplomatiche e accordi commerciali che possono portare a scambi di risorse, precari patti di non aggressione o perfino ad alleanze. Una via che non viene preclusa, è quella infida dello spionaggio o del sabotaggio, anche se essere "beccati" non conduce a conseguenze allegre. L'equilibrio diplomatico, tra due razze, viene infatti modificato dalle azioni dell'una nei confronti dell'altra.

Gli scontri stellari sono piuttosto semplici, le astronavi nemiche si fronteggiano ai due lati del campo di battaglia muovendosi a turno e, quando le armi sono a portata, possono sparare contro gli avversari. Un'opzione gradita permette di fare risolvere automaticamente la battaglia al computer, con la possibilità di intervenire in ogni momento. Un pianeta particolarmente importante è Orion, su di esso si trovano rovine e artefatti lasciati da una misteriosa razza di "Precursori". A difesa del pianeta c'è una mega astronave chiamata "Guardiano" che riuscirete a sconfiggere quando sarete molto avanti nel gioco, e la cui tecnologia permette, alla razza che ne entra in possesso, di progredire rispetto alle avversarie. Il gioco è costellato da eventi casuali che aumentano proporzionalmente alla difficoltà del livello: apparizioni di pirati, comete che puntano verso pianeti abitati, pestilenze, mostri spaziali, ecc. Raramente potrà accadere un imprevisto favorevole, come la scoperta di depositi di minerali o donazioni da parte di ricchi mercanti che supportano la vostra causa. Quando la metà dei pianeti della galassia è stata conquistata, le razze nominano un Concilio dei Rappresentanti che ha lo scopo di eleggere l'Imperatore. Ogni razza ha diritto a 1 voto per ogni 100 unità di popolazione sotto il suo controllo e l'Imperatore, per essere tale, deve ottenere i 2/3 dei voti disponibili. Se il Concilio non elegge il giocatore, egli può gettare un guanto di sfida, dando inizio a una guerra che non terminerà fino a quando non rimarrà solamente un vincitore!

Vincenzo Beretta

NB – nota bene

Se vi piacciono i giochi di strategia, comprando *Civilization* non potrete sbagliarvi di molto. È uno dei giochi più osannati della storia con tutti gli ingredienti necessari (guerra, diplomazia, ricerca scientifica, sviluppo sociale, cultura, filosofia...) per portare una piccola tribù dalla preistoria ad Alpha Centauri. Se vi piace la guerra nello spazio, ma preferite un gioco più semplice, *Spaceward Ho!* della New World Computing affronta gli stessi temi di *Masters of Orion* con un numero inferiore di "regole". Infine, *Empire Deluxe*, sempre della NWC, è un wargame di esplorazione e conquista semplice incredibilmente flessibile e, nel disco degli scenari addizionali ne presenta uno di "conquista dello spazio" dove le città diventano i pianeti, il mare lo spazio e le navi da guerra le astronavi.

POLICE QUEST IV
Open Season

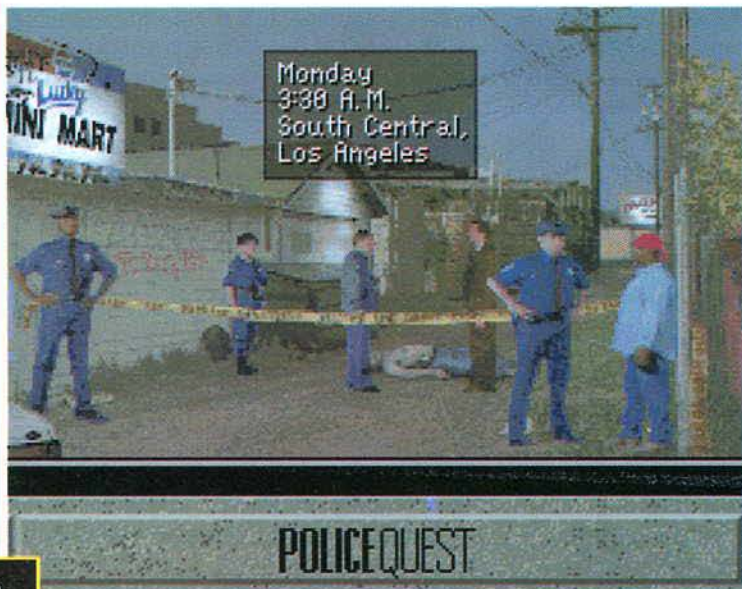
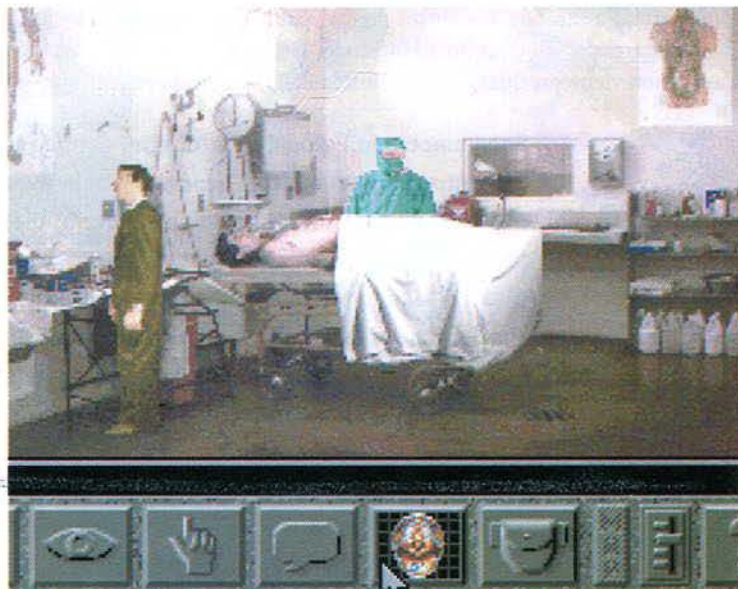
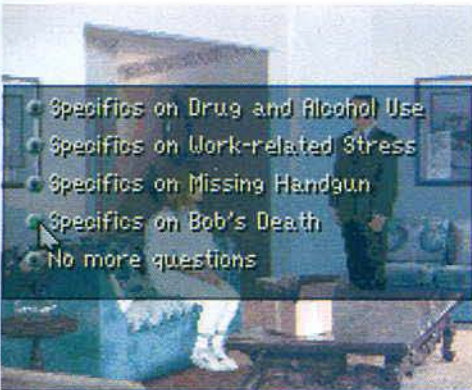
Di solito non si cambia mai una tattica vincente... Ma apparentemente alla Sierra non la pensano così, proponendoci un nuovo eroe protagonista dei suoi enigmi polizieschi. Riuscirà a coinvolgerci anche questa volta?

Come avete potuto leggere nell'introduzione, il nostro affezionato Sonny Bonds, simpatico protagonista dei tre primi episodi, ha lasciato spazio allo straziante John Casey, un giovane ispettore della polizia di Los Angeles in completo marrone (va bene i gusti... ma insomma!). La vostra avventura comincia un lunedì alle 3 di mattina, quando siete chiamati da un'unità volante CRASH, che ha ritrovato il corpo senza vita del vostro partner in una squallida via del quartiere sud.

Le procedure poliziesche da ripetere macchinosamente possono anche divertire all'inizio, ma diventano abbastanza noiose alla fine

Il tempo di vestirvi e arrivate sul luogo. La scena che vi si presenta non è delle più belle. Il corpo del vostro migliore amico giace per terra mutilato e pieno di lividi. Sul muro accanto si può leggere chiaramente la firma della banda che ha commesso il crimine: i Rude Boy Get Bail, nota banda criminale che tortura spesso le sue vittime e le uccide molto lentamente per farle soffrire il più possibile. Era da tanto che Bob stava cercando di incastrarli ma evidentemente la sua copertura non era buona quanto credeva. Poco più lontano, in un cassone dei rifiuti, trovate anche un ragazzino di appena 7 anni, colpito con un arma da fuoco ben 17 volte. Decisamente questa settimana non sta iniziando bene. Naturalmente il caso vi viene affidato. Il vostro compito è quindi quello di indagare sul doppio omicidio e cercare di risolverlo, prima che l'assassino abbia il tempo di fare il bis!

A grande linee, il gioco riprende lo stesso schema dei suoi predecessori. Arrivati nel vostro ufficio vi verrà dato il completo controllo del vostro personaggio. Potrete così seguire le indagini a modo vostro, andando in giro per la città in cerca di indizi e testimonianze. A questo scopo è stata sostituita la parte di guida presente nel primo e terzo episodio con una praticissima mappa, sulla quale cliccare per andare a visitare i vari quartieri della città o certi edifici. Naturalmente certi passi sono obbligatori per potere andare avanti, e la maggior parte del tempo anche ovvi. Il gioco è organizzato in varie giornate nelle quali dovrete

Ecco la famosa scuola di polizia dove troverete tra l'altro anche il poligono di tiro.

Siete arrivati sulla scena del delitto. Il vostro amico Bob giace per terra, orrendemente mutilato.

Certo che l'obitorio non e' un posto molto allegro. Ancora meno quando stanno praticando l'autopsia del vostro migliore amico.

Mentre parlate con i vari NPC, avrete spesso la scelta dell'argomento. Questa è una innovazione di PQ4.

Questo è il posto dove hanno ammazato il bambino di colore. Ci sono ben 17 fori di proiettile sul muro!

compiere determinate azioni (andare dal coroner, visitare la moglie di Hickman, ecc...) e incontrare determinate persone (come un informatore, ad esempio). Per il resto nessuno vi impedisce di andare in giro, mostrando il vostro distintivo, per fare domande e raccogliere informazioni.

A questo proposito, la Sierra ha inserito un elemento interessante. Ora quando parlerete con la gente, vi verrà fornita la scelta (sotto forma di menu) delle varie domande che potrete porre. Alcune di esse danno poi accesso ad altre più precise.

Un'ottima cosa da fare fin dall'inizio è andare ad allenarsi al poligono di tiro per migliorare la vostra mira (anche perché il vostro ultimo punteggio era piuttosto basso e se vi capita una sparatoria vi conviene non sbagliare).

Sono infatti presenti alcune scene di azione durante il gioco, in cui dovrete dar prova di destrezza e sangue freddo. Non mancano, comunque, durante l'avventura tipiche gag che trovate di solito nei film, come la reporter invadente, la persona che vi sfotte, ecc... Sebbene la realizzazione sia ottima, il gioco in sé soffre di alcuni problemi di giocabilità che avrebbero potuto essere eliminati abbastanza facilmente, senza ridurre il grado di difficoltà del gioco (già abbastanza elevato!).

Per prima cosa, la scelta dei colori non è delle migliori. In effetti, certi oggetti sono veramente difficili da scorgere, talmente sono piccoli e ben cammuffati con lo sfondo. Secondo: perché diavolo aver dislocato la centrale di polizia su 6 piani, quando per andare da un piano a un altro ci vogliono almeno 20 secondi di ascensore. Terzo: le procedure poliziesche da ripetere macchinosamente possono anche divertire all'inizio, ma diventano abbastanza noiose alla fine. Anzi danno proprio sui nervi. Per non parlare poi di certi posti, dove avrete una "finestra" piccolissima all'interno della quale cliccare, che potreste anche non vedere. Per fare un esempio, se andate dalla moglie di Hickman e vi fate indicare, dopo un lungo interrogatorio, l'armadio dove Bob teneva la sua roba e sbagliate a cliccare (molto facile, visto che tra l'armadio e la porta d'ingresso ci sono 2 o 3 pixel di distanza), vi

L'assassino è stato ferito... Ora sarà meglio andare ad acciuffarlo!

ritroverete fuori della casa. Il problema è che, dopo 2 volte che ci sarete entrati, non ci potrete più tornare fino al giorno dopo, bello no? Non vi parlo poi dei pulsanti dell'ascensore larghi 2x2 pixel!!! Il vero problema del gioco sta, forse, nel fatto che cerca troppo di emulare la vera vita di un detective, e punta troppo al realismo.

È noioso e poco divertente.

Per il resto *PQ4* riprende l'ormai collaudatissimo sistema della Sierra, che permette di cambiare il cursore del mouse usando un pulsante e di usare l'opzione sull'oggetto o la persona desiderata con l'altro. Tecnicamente il gioco è fatto molto bene. La grafica digitalizzata ha un impatto notevole, soprattutto per quanto riguarda le animazioni full-motion, e se la guardate da un po' lontano vi potrebbe sembrare anche un film (con un po' di immaginazione!). L'unico problema sta nella scarsità dei colori, tutti un po' troppo sul grigio e marrone. La cosa si fa sentire quando dovete accorgervi di un oggetto da raccogliere, grande 3 x 5 pixel, e lo confondete con il resto dello schermo (per esempio le 2 buste dal coroner con gli effetti personali dei morti). Il commento sonoro non è malaccio, con ottime musiche General MIDI, forse un po' troppo simili alla musica dei telefilm degli anni '70, ma con scarsi effetti sonori. Un gioco piuttosto difficile, che consiglio solo ai fanatici dei polizieschi e agli esperti.

Alexandre Benjamin Pasetto

Genere Avventura
Casa Sierra On-Line
Sviluppatore Interno

- Grafica e animazioni veramente eccezionali
- Sparatorie molto efficaci e coinvolgenti
- Nuovo sistema di dialogo più efficiente

- Troppi pochi colori
- Alcuni oggetti sono veramente piccoli e difficili da individuare
- Troppe procedure noiose

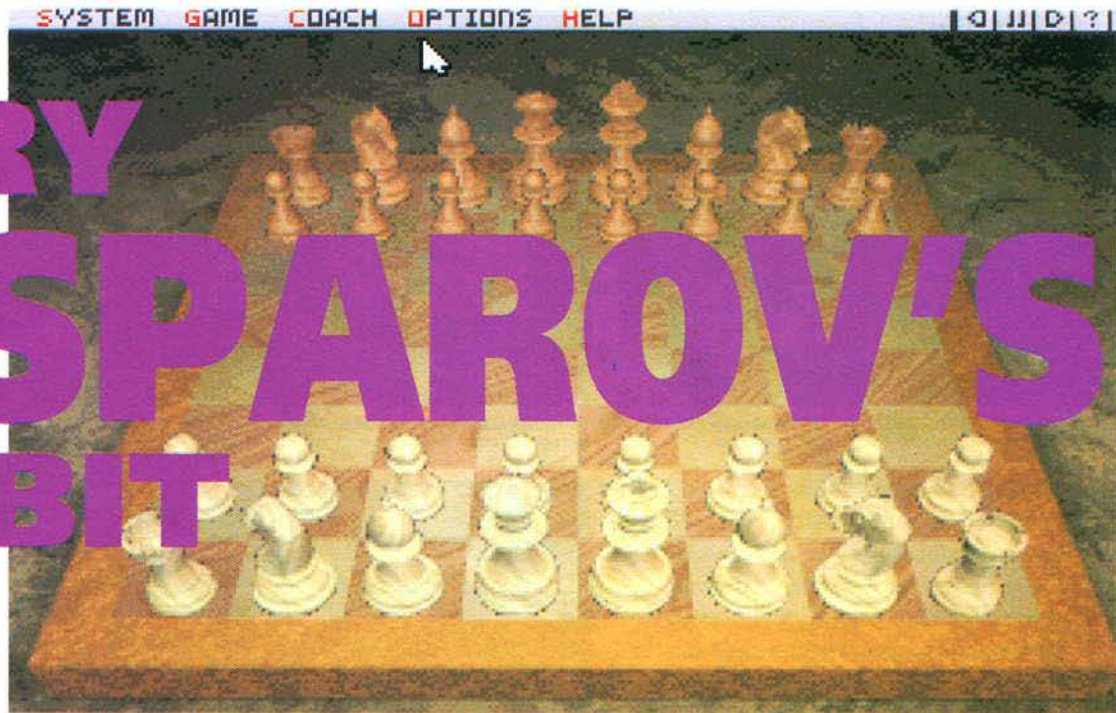
Versione PC

Aprendo la scatola di *PQ4* scoprirete la bellezza di 12 dischi, per un installazione totale di ben 21 mega, e il manualone del perfetto poliziotto. Il gioco può girare sia sotto Dos che sotto Windows anche se non siamo riusciti a verificare il funzionamento della modalità Vesa 640x480 in 256 colori. Supporta la maggior parte delle schede sonore, comprese quelle General MIDI e Roland che potete accoppiare con una SoundBlaster o compatibile. Necessario un 386.

Sarò un maledetto nostalgico ma continuo ad affermare che i due primi episodi della saga erano senza ombra di dubbio i più divertenti. Che peccato che il dinamico Sonny, protagonista dei 3 primi *Police Quest*, abbia lasciato posto a un ispettore in giacca e cravatta. *PQ4* tenta di essere una simulazione di giallo, in cui cercare di acchiappare un serial killer. Il problema è che tenta di essere un po' troppo realistico! Insomma, lo scopo primordiale di un gioco non dovrebbe essere il divertimento? Allora perché diavolo far passare al giocatore la metà del tempo riempiendo scartoffie varie? Scusatemi, ma la vita di un comune poliziotto è una barba fenomenale e certi dettagli non interessano nessuno! Per il resto la trama del gioco è abbastanza coinvolgente da stuzzicare i più agguerriti avventurieri. Solo per i fanatici!

CURVA INTERESSE PREVISTO

Se siete dei fanatici dei gialli e dei polizieschi e non avete ancora giocato a un qualsiasi episodio di *Police Quest* vi consiglio di acchiapparvi i primi tre che rimangono secondo me i migliori, anche se graficamente meno impressionanti. Potete anche considerare l'acquisto di *The Colonel Bequest* o di *Laura Bow* che sono due strepitosi gialli, sempre firmati Sierra.

GARRY KASPAROV'S GAMBIT

Avete mai pensato di poter imparare a giocare a scacchi sotto la guida del Campione del Mondo? Oppure di veder commentate le vostre partite niente di meno che da Garry Kasparov in persona? Ebbene se questi sono i vostri sogni scacchistici nel cassetto è giunta l'ora di avverarli!

Con l'uscita di "*Garry Kasparov's Gambit*" vi troverete dinanzi al più forte giocatore di scacchi vivente, che vi guiderà passo dopo passo nel vostro gioco Voi. La caratteristica più originale del programma è infatti la presenza digitalizzata di Kasparov: presenza sia visiva che sonora, che vi accompagnerà durante le partite che giocherete col computer.

Questo programma è appena uscito sul mercato e si vede benissimo che i suoi creatori hanno tenuto conto delle esigenze dei giocatori "casalinghi", cioè di coloro che non possono frequentare un vero circolo scacchistico e si devono accontentare del fido PC. Principianti, giocatori di media forza ed esperti troveranno infatti quello di cui hanno bisogno; forza di gioco adattabile alle esigenze di ciascuno, stile di gioco vario, la possibilità di un aiuto competente in ogni fase della partita. Vediamone ora le caratteristiche principali. Lo schermo di gioco può essere selezionato in modalità 2d o 3d; nel primo caso abbiamo il classico "laboratorio" dove si possono vedere, fra le altre cose, le analisi del programma sulle principali linee di gioco, mostrate non con un' arida sequenza di mosse, ma su una piccola scacchiera laterale; inoltre è presente il viso di Garry, che si animerà quando riterrà necessario commentare l'ultima mossa da Voi giocata o la situazione venutasi a creare: vi assicuro che il tutto risulta molto simpatico e abbastanza utile, perché il commento è fatto sempre al massimo grado, indipendentemente dal livello dell'avversario di turno che state affrontando. C'è solo un piccolo neo che vorrei segnalare su questi commenti: se è vero che è gratificante un giudizio positivo sul nostro operato, magari per una manovra a lungo respiro che prevede un guadagno di materiale dopo alcune mosse, altre volte è ridicolo sentirsi lodare per aver fatto la cosa più ovvia e banale!

È molto più facile e molto meno noioso studiare con l'ausilio del computer (specie con un programma ben fatto...), che sui libri

Ho scritto prima del livello di gioco del computer: in effetti se ne può selezionare una serie numerosissima, definiti non con numeri ma con nomi di personaggi più o meno illustri: dal più forte di tutti, Kasparov ovviamente, al più debole, Neanderthal, il cui nome...già dice quel che vale. Tutti i livelli sono caratterizzati non solo da una forza intrinseca di gioco, ma anche da uno stile che cambia moltissimo, garantendo quindi una grande varietà nel gioco del Computer, a qualunque livello si provi. Per chiarire meglio questo discorso vi segnalo l'opzione del menu Game, che prevede la possibilità di creare un livello come lo preferiamo. Si possono settare: l'aggressività, cioè la capacità di sacrificare del materiale pur di ottenere un forte attacco, possibilmente sul Re avversario; la creatività, cioè la fantasia nel condurre i pezzi; il livello di attenzione, cioè la cura nell'evitare gli errori più evidenti; l'ortodossia, cioè l'attenersi nella conduzione del gioco ai canoni classici o all'esecuzione di mosse estemporanee; la forza di gioco vera e propria. Fra le tante opzioni disponibili segnalo inoltre anche la possibilità di offrire la patta, (chi l'ha detto che una partita debba finire solo con lo scacco matto o con lo stallo? eppure i programmi fino a poco tempo fa non prevedevano altro modo!) oppure l'abbandono da parte del nostro avversario informatico. Un altra opzione interessante è lo scambio di visuale: se conduciamo i pezzi bianchi, potremo

Questo è il "laboratorio" per le analisi: la piccola scacchiera a destra è quella delle analisi.

... in alabastro...

L' opzione "quiz" consente di testare le nostre capacità di analisi comparate con i Grandi Maestri.

Possiamo sempre ingrandire o rimpicciolire tutte le finestre dello schermo...

In questo modo possiamo invertire la visuale, mantenendo i pezzi bianchi.

comunque osservare la scacchiera anche dalla parte del nero!

La forza di gioco del programma è sicuramente elevata a partire dai livelli oltre i 2200 punti ELO, cioè dai livelli definiti "master" dal programma stesso; prima gli errori sia materiali che di posizione sono abbastanza comuni: maldestri ai livelli più bassi, sempre meno evidenti con l'aumentare del punteggio ELO.

A livello "Gambit" e "Kasparov" è veramente un avversario tremendo, sia in partite "lampo", cioè veloci, sia in partite più impegnative su tempi lunghi: batterli significa essere dei veri maestri, di nome e di fatto!

Per quanto riguarda i manuali, tutti in inglese, debbo ammettere che non li ho trovati esaurienti: infatti, a parte il discorso dell'installazione, spiegato in modo talmente completo che anche chi ha pochissima dimestichezza con il DOS è in grado di installare perfettamente il programma, la guida di riferimento è più che altro una esaltazione della carriera del Campione del Mondo, e la "Reference Card" è lacunosa; tutto è lasciato all'help in linea, che comunque non mi è parso fra i migliori. Analizziamo ora la capacità di *Kasparov' s Gambit* di essere un buon insegnante di scacchi: dal menu "Coach" selezionando l'opzione "Tutorial" accediamo a una serie di posizioni che spiegano in modo completo le regole base del gioco; vi sono inoltre tantissimi esempi che illustrano chiaramente come certi tipi di finali di partita, siano patti o vincenti per una delle due parti. Questo è un utile esercizio sia per il principiante che per il giocatore più esperto, che spesso sa che un certo finale è vinto in teoria, ma che non sa come fare per vincerlo poi in pratica! Posso garantire che è molto più facile e molto meno noioso studiare con l'ausilio del computer (specie con un programma ben fatto...) , che sui libri, dove si perde molto tempo nella sola ricerca della posizione che ci interessa analizzare.

Per concludere posso quindi affermare che siamo al cospetto di un software ben fatto: accattivante dal punto di vista grafico e sonoro, buono dal punto di vista insegnamento del gioco, ottimo dal punto di vista varietà e forza di gioco.

Stefano Ceruti

Genere Scacchi
Casa Electronic Art
Svil. Heuristic Software

- Simpatica l'idea dei commenti di Kasparov.
- Buona forza e varietà di gioco.

- Manualistica insufficiente.

Versione PC

Garry Kasparov' s Gambit **richiede, al minimo, un 386/16 SX con 580 Kb di RAM base disponibile e 2 Mb di memoria espansa, facilmente ottenibile con un gestore di memoria tipo EMM386. Oltre 10 Mb del disco fisso saranno impegnati dal programma, una volta installato. Sono supportate le principali schede sonore ma vivamente raccomandata è la Sound Blaster. Ovvio comunque che tanto più l'hardware è potente tanto migliori saranno i risultati.**

K VOTO

850 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Il mio giudizio su questo prodotto è molto simile a quello di *The Chessmaster 4000 Turbo* è valido anche per *Kasparov' s Gambit*. Entrambi i programmi sono validi e forniscono un livello di sfida adeguato al gioco di tutti. Aggiungerò solo che, per motivi tecnici, non ho potuto testare questo programma come ho fatto per l'altro; l'impressione è che la forza di gioco sia comunque equivalente.

CURVA INTERESSE PREVISTO

nota bene NB

L'uscita contemporanea di *The Chessmaster 4000 Turbo* offre all'acquirente una scelta fra due programmi validi e affidabili. Per qualcosa di diverso si può pensare a *Battle Chess 4000*, spettacolare ma meno adattabile alle esigenze di tutti. Una chicca però voglio offrirvela: tutti questi bellissimi programmi non hanno l'opzione della scoperta degli Automatti (che sono una particolare forma di problemi per patiti del genere, fra i quali chi scrive...) Ebbene sapete dove era presente questa opzione? Nel *Colossus 2.0* che era il primo programma serio di scacchi creato almeno 10 anni fa, per il mitico Commodore 64!

Sopra, ... in onice. Belli i pezzi vero? Sono sempre riconoscibilissimi! *In alto*, il menu di questo tipo possono essere scelte decine di partite.

THE CHESSMASTER 4000 TURBO

Giocare a scacchi in casa, contro un computer, può essere noioso, vuoi perché il programma non sbaglia mai, vuoi perché gioca sempre allo stesso modo. Inoltre la mancanza di un "dialogo" fra le due parti in lotta, porta spesso lo scacchista a giocare solo partite "lampo" o a usare il PC unicamente per trovare la soluzione a problemi o studi.

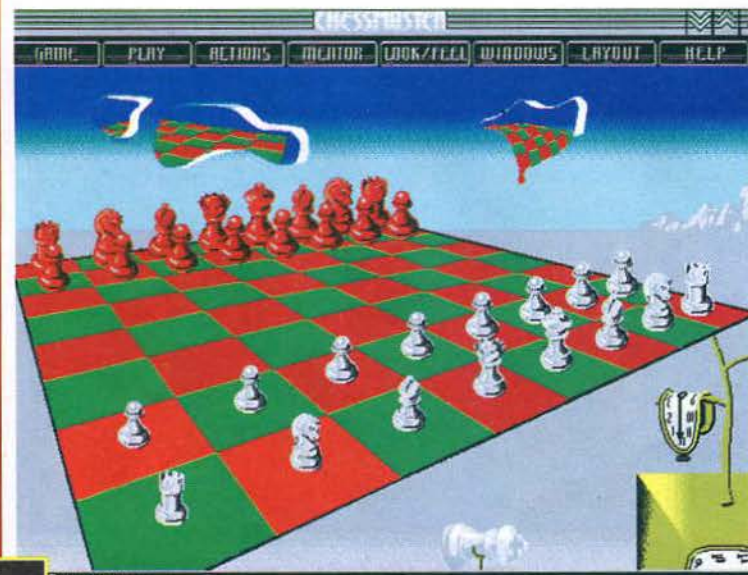
L'uscita di *The Chessmaster 4000 Turbo* cambia la situazione, poiché il prodotto si propone come avversario - e maestro - divertente e stimolante anche nel medio o lungo periodo.

Infatti, il programma non è stato pensato per essere solo un infallibile macchina da scacchi, ma anche per fornire un insieme di avversari con cui misurarsi; avversari sempre diversi per profondità di pensiero, per stile di gioco e per preparazione teorica.

Si può perciò configurare, oltre a tutti i parametri classici (come tempo a disposizione e numero di mosse, posizioni particolari, problemi di matto e studi di finali), anche la qualità di gioco del programma: è possibile fargli adottare un impianto aperto o chiuso, classico o moderno e altri ancora; è anche possibile imporgli lo stile di grandi scacchisti del passato e del presente, come quello di tutti i campioni del mondo. Questa personalizzazione può legarsi, inoltre, alla vasta scelta di aperture prevista dal programma e aiutare principianti o esperti a prepararsi contro ogni tipo di variante o sottovariante. Si possono anche importare linee di apertura particolari da database scacchistici, dove l'opzione di "export file" sia prevista (cioè da tutti quelli più diffusi). Questa possibilità permette quindi di far giocare il computer con le varianti da noi preferite e di testare le nostre "novità teoriche" contro un avversario formidabile qual è *The Chessmaster 4000 Turbo*. Il programma commenta, inoltre, se lo si desidera, le mosse o le aperture giocate, indicando gli errori e gli eventuali miglioramenti.

Il programma commenta, inoltre, se lo si desidera, le mosse o le aperture giocate, indicando gli errori e gli eventuali miglioramenti

La manualistica è ricca e completa anche se quasi tutta in inglese (con l' eccezione della "Scheda di avvio rapido" che fornisce le principali istruzioni di caricamento e la traduzione dei comandi dei menu); ma ciò non deve spaventare coloro per i quali l'inglese è un ostico avversario, poiché l'uso delle varie opzioni di gioco è molto intuitivo, tant'è che si può tranquillamente usare il programma senza aver aperto i manuali, salvo cercare in seguito particolari opzioni avanzate; è inoltre previsto un help in linea, sempre in inglese, che risolve praticamente tutti i problemi più comuni.

Per quanto riguarda lo schermo di gioco, è possibile selezionare diverse "postazioni di lavoro" che soddisfano qualunque nostra esigenza; dalla "War Room", la più completa di finestre, tutte ovviamente dimensionabili e opzionali, alla "New Perspective": non è certo la più comoda per giocare, ma è di gran lunga la più originale che abbia mai visto! Bello, inoltre, l'orologio analogico, proprio come al circolo scacchistico; pratica la finestra per le nostre eventuali annota-

"New Perspective", ovvero come diventare strabici giocando a scacchi! Perfetto anche per chi soffre di vertigini!

Questa è invece la scacchiera con i pezzi "fantasy"; belli, ma come si può giocare se si fa fatica a riconoscerli?

ASTER
RBO

Genere Scacchi
Casa The Software Toolworks
Sviluppatore Interno

- Intuitivo l'uso dei menu e dei comandi
- Ottima forza e grande varietà di gioco

- La parte audio non prevede suoni digitalizzati
- Occorre un super computer per avere un risultato completo

Versione PC

The Chessmaster 4000 Turbo gira in ambiente Windows, versione 3.1 o maggiore, e richiede una configurazione minima di hardware composta da un 386/16 Sx, 4 Mb di RAM, VGA con 256 Kb; ma la mia raccomandazione è quella di...esagerare! Infatti le prestazioni del programma sono destinate a migliorare sensibilmente sia dal punto di vista grafico, sia dal punto di vista forza di gioco, con il potenziamento dell'hardware; occorre inoltre tener presente che al termine dell'installazione oltre 11 Mb del nostro hard disk saranno occupati (più 4 Mb di swap file se la RAM del sistema è inferiore a 8 Mb). Caldamente consigliato è l'uso di un acceleratore video Windows.

Non sarà la rivoluzione copernicana, ma mi piace l'idea di un programma di scacchi che sbaglia come un comune scacchista! Per i più forti invece sono assicurate ore di gioco ad altissimo livello. In questo modo vengono coinvolti tutti senza distinzione di categoria. Quando a tutto questo si potrà unire un vero database di aperture, medio-gioco e finali, avremo trovato il programma ideale.

Alcuni dei set proposti sono davvero strambi, ma cambiare di tanto in tanto non guasto mai.

La "War Room", un vero laboratorio d' analisi per aperture, varianti e sotto-varianti!

zioni a commento delle mosse più interessanti; per il resto non manca nulla: dalla finestra delle linee di gioco, che il programma sta analizzando, alla lista delle mosse eseguite dai giocatori, da cui molto semplicemente si può risalire passo dopo passo a qualunque posizione occorsa in partita e da cui si può ripartire per provare una nuova variante.

Qui posso segnalare un piccolo neo: perché mai fra tutti i tipi di annotazione previste, non è contemplata quella internazionale che prevede la figura del pezzo mosso con la casa d'arrivo ? E ormai norma comune in tutti i libri di scacchi di tutti i paesi ed evita le perplessità legate a vedere, per esempio, un Alfiere indicato dalla lettera B (Bishop, in inglese!)

Per quanto riguarda i pezzi veri e propri esiste la possibilità di usare i più svariati come forma e colori, anche se si tratta di coreografia, bella ma inutile, in quanto allontanarsi dal modello Staunton rende arduo giocare per la difficoltà di riconoscere i pezzi stessi!

Parliamo ora della forza di gioco: ho sperimentato *The Chessmaster 4000 Turbo* con una serie di 12 posizioni fisse che compongono un test con cui sono stati provati 40 fra i principali software e hardware scacchistici in commercio; ebbene, a livello "Expert", su un 486/33 DX con 8 Mb di RAM, il risultato è stato ottimo visto che il nostro programma è salito sul podio al terzo posto, a pari merito con prodotti ben più costosi. Posso inoltre dire che giocare ai livelli più bassi può divertire i giocatori meno smaliziati perché anche il computer commette errori catastrofici, come lasciare pezzi in presa, o effettuare mosse perlomeno strane, se non assurde, tipiche di giocatori principianti; tuttavia, aumentando il livello di gioco diventa sempre più arduo battere *The Chessmaster* , soprattutto in partite veloci, tanto che a livello "Expert" diventa praticamente impossibile per giocatori di livello non magistrale, e molto difficile anche per i maestri stessi! Tuttavia la vera sfida è a livello "Championship", dove il programma dà il meglio di sé anche a livello teorico; qui lo scontro è particolarmente impegnativo e per ottenere almeno una patta occorre sudare le proverbiali sette camicie !

Stefano Ceruti

NB nota bene **Il programma più simile è sicuramente *Kasparov' Gambit*: stessa cura nella varietà e nella forza di gioco, stesso interesse al confronto con lo stile dei grandi campioni del passato e del presente. *The Chessmaster 4000 Turbo* sfrutta l'ambiente Windows, ma *Kasparov' Gambit* usa addirittura il Campione del Mondo come maestro! Qualcosa di completamente diverso è invece *Battle Chess 4000*: se anziché programmi "seriosi" volete invece divertirvi con i cartoni animati, questo è il vostro gioco! Tuttavia mentre per primi due posso garantirvi un interesse immutato nel tempo, per quest'ultimo ho seri dubbi che possa accadere altrettanto.**

RACCOLTA 1994

SPECIALE INSERTO TRUCCHI!

CON IL NUMERO DI GENNAIO DI GAME POWER IN REGALO IL SECONDO INSERTO E IL COFANETTO RACCOGLITORE!

SENSIBLE SOCCER

Renegade, Amiga CD³²

Modestamente riesco a dribblare tutta la difesa in *Sensible Soccer* senza lasciare la palla per un attimo... Sì, però *Goal* è molto più realistico e completo, inoltre la coppa... No, però vuoi mettere l'immediatezza di *Sensible* con *Goal*? Ma dai, ma dove, ma su, ma giù... Già, a quanto pare il confronto tra le due simulazioni calcistiche interessano più della vita sessuale di Michael Jackson e dei miliardi di Craxi. Lasciamo stare il solito confronto con *Goal* che ha recentemente trovato posto nell'angolo della posta di K e concentriamoci su questa versione per Amiga CD³² del capolavoro della Sensible Software. Beh, per un gioco come questo che è basato sull'immediatezza e sulla giocabiltà pura, è un vero peccato che il controllo via joypad non sia tanto preciso e immediato come quello della versione originale per Amiga 500. Il problema è il joypad della Commodore, visto che risulta giocabile con un joystick o con il pad della Sega; una cosa è certa: vi servirà un sacco di pratica, ma non credo che vi basterà ugualmente per acquisire padronanza dei movimenti e dei tiri (specialmente quelli ad effetto).
La versione è praticamente identica a quella per Amiga 500, a parte la musica introduttiva veramente carina e ben fatta (non che l'originale sia brutta). Se siete desiderosi di poter simulare lo sport più amato d'Italia potete senza dubbio acquistare *Sensible Soccer*, ma procuratevi un joystick.

915 AMIGA CD³²
G 7 | QI 7 | A 7 | FK 9

CASTLES 2

Interplay, Amiga CD³²

Finalmente anche i possessori di Amiga CD³² potranno cimentarsi nella costruzione di un'impero partendo dalle fondamenta. In *Castles 2* dovrete curare gli aspetti amministrativi, militari e politici di un regno che si svilupperà sotto i vostri occhi. Lo stile di gioco ricorda molto *Defender of the Crown* (anche l'ambientazione storica è la stessa): nel 1311 morì Re Carlo, lasciando l'intera Inghilterra in balìa dei regnanti europei desiderosi di prendere il comando del territorio. Voi impersonerete uno di quei vili decisi a tutto pur di prendere il controllo del regno. All'inizio del gioco la maggior parte dei territori non apparterrà a nessun contendente, ma ben presto dovrete fare i conti con i vostri avversari: vi aspettano feroci battaglie e inevitabili perdite. Per riparare a tali perdite, dovrete disporre di un buon numero di risorse (sia economiche che natutali) e di un esercito ben fornito di vite umane da macello. La soluzione più ovvia per rifornirsi di materie prime è conquistare più territori possibili, in modo da poter attingere a più fonti in caso di perdita di una regione, ma per possedere più territori bisogna avere un esercito imbattibile. La costruzione del castello rappresenta una fase abbastanza importante del gioco, ma non vi aspettate un simulatore di attività manovali! La versione è praticamente identica a quella originale per PC, con l'unica differenza che questa è dannatamente lenta (soprattutto nello scrolling della mappa), inoltre le musiche sono sicuramente molto carine, ma altrettanto monotone: un vero peccato.

ARABIAN NIGHTS

Krisalis, Amiga CD³²

Siamo alle solite: le software house continuano a propinarci giochi usciti per Amiga 500. Questo *Arabian Nights* è un platform game come tanti altri che non può contare su particolari innovazioni tecniche, e che può "vantare" una trama scandalosamente banale: dovrete impersonare Simbad Jr., il giardiniere del palazzo del califfo, nel tentativo di liberare la bella principessa Leila, rapita dal perfido Vizir. Il problema è che il nostro povero giardiniere è stato incolpato del rapimento, ed è stato imprigionato nelle segrete. Il gioco inizia proprio dalla cella in cui è stato rinchiuso Simbad Jr, ma la cosa strana è che la porta della prigione è stata lasciata aperta, così il protagonista si potrà lanciare alla ricerca della povera principessa. Simbad incapperà spesso in enigmi più o meno logici, comunque abbastanza facili da risolvere, visto che il computer ci dà spesso degli aiuti che vengono rappresentati da una lampadina, che si accende sul capo del protagonista quando passa vicino a un determinato oggetto che reputa utile per la soluzione di un problema. Il gioco prevede anche alcune sezioni bonus che spezzano la monotonia delle piattaforme: uno shoot'em up piuttosto scarsino, una sezione sottomarina, e un divertente percorso sotterraneo a bordo di un carrello alla 'Indiana Jones'. Va notato che il gioco è totalmente in italiano, dal manuale ai messaggi su video. La grafica e la velocità sono rimaste identiche alla versione originale, mentre le musiche sono molto più carine e accattivanti.

ALFRED CHICKEN

Mindscape, Amiga CD³²

Lanciare la neonata Amiga CD³² con un pollo? La Mindscape crede proprio di sì, ma sinceramente non penso che si tratti di una scelta molto astuta! Mi spiego: *Alfred Chicken* fu recensito per Amiga su K55, e nonostante non fosse propriamente un capolavoro tecnico, si guadagnò un voto accettabile (705) in nome del coinvolgimento e della giocabilità discreta. Ora ci troviamo di fronte alla sua versione per il nuovo "gioiellino" di casa Comodore. La qualità globale di *Alfred Chicken* era accettabile su un modesto Amiga 500, ma sinceramente la versione per questa nuova piattaforma poteva, e doveva, essere più curata. Forse l'Amiga CD³² non può fare di meglio? Non credo proprio. Certo, questa edizione su compact disc può contare su una velocità leggermente maggiore e sullo sfondo parallattico totalmente assente nella versione originale (nel senso che praticamente non c'era un background degno di tale nome). La sequenza bonus non entusiasmante al termine di ogni livello è rimasta tale e quale all'originale, inoltre è molto più difficile comandare il pollo con il joypad. Le musiche sono tecnicamente più curate, ma risultano sempre piatte e monotone. I colori su schermo sono stati utilizzati malissimo, alcuni accostamenti cromatici fanno venire la pelle d'oca, e non c'è neanche l'ombra di una sfumatura. Inoltre la giocabilità non è sempre ottimale, nonostante la difficoltà sia stata ben calibrata: i livelli iniziali sono sufficientemente facili e riescono a coinvolgere il giocatore alle prime armi. Certo che se la Commodore conta su certi prodotti per lanciare la sua neonata console...

605 AMIGA CD³²
G 5 | QI 6 | A 6 | FK 7

Giochi di ruolo • Wargames • Miniature • Accessori
Fumetti americani • Materiale giapponese

OLTRE 12.000 ARTICOLI A MAGAZZINO

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA – I PREZZI PIU' BASSI D'ITALIA

IL GDR DEL SIGNORE DEGLI ANELLI
L. ~~50.000~~ OFFERTA! L. 39.900
base + screen

GUERRE STELLARI
L. ~~49.000~~ OFFERTA! L. 39.000

CYBERPUNK
L. ~~37.000~~ OFFERTA! L. 29.900

IL RICHIAMO DI CTHULHU
L. ~~50.000~~ OFFERTA! L. 39.900
manuale base + companion

L'EREDE DELL'IMPERO
L. ~~39.000~~ OFFERTA! L. 31.000

STORMBRINGER
L. ~~57.000~~ OFFERTA! L. 48.000
base + personaggi + screen

PLAYER'S HANDBOOK (inglese)
L. ~~32.000~~ OFFERTA! L. 29.900

IL G. DI AVV. DEL SIGNORE D. ANELLI
L. ~~44.000~~ OFFERTA! L. 34.000
elem. narrat. + alba arriv. presto + mappa

ALTRI TITOLI

CYBERPUNK 2020
- Cyberpunk 2020 Hardware 20.000
- Cyberpunk 2020 Database – Lo schermo 14.500
- Gravità Zero 20.000
- **Cromebook 1° 31.000**
- Giù nello Sprawl 15.500
- **Creature della notte 20.000**

STORMBRINGER
- Stormbringer (I personaggi) 15.500
- Stormbringer (lo schermo) 12.500
- Il canto degli Inferi 20.000
- **Il ladro d'anime 15.500**

IL RICHIAMO DI CTHULHU
- Il Richiamo di Cthulhu (ristampa) 33.000
- Lo schermo del custode 10.500
- Cthulhu Companion 17.500
- Manuale dell'Investigatore 9.500
- Le ombre di Yog-Sothoth 22.000
- Terrore dalle stelle 15.500
- I segreti del Kremlino 16.000
- Sulle orme di Tsathogghua 24.500
- Frammenti di paura 17.500
- **I mille volti di Nyarlathothep 48.000**
- Sei minuti a mezzanotte 17.500
- Cinque minuti a mezzanotte 17.500
- **Quattro minuti a mezzanotte 17.500**

IL G. DI AVV. DEL SIGNORE D. ANELLI
- Gli elementi narrativi 14.500
- L'alba arriva presto 18.500

IL GDR DEL SIGNORE DEGLI ANELLI
- Il Sig. degli Anelli – 2a ed GiRSA 35.000
- Lo schermo del Gamemaster 12.500
- Mappa Terra di Mezzo (poster) 10.500
- Goblin Gate e il nido dell'aquila 20.000
- Lorien 25.000
- Brea 20.000
- Gran Burrone 17.500
- **Moria 37.000**
- I Cancelli di Mordor 15.500
- Assassini a Dol Amroth 15.500
- Wose della foresta oscura 15.500
- Avventure a bosco atro 15.500
- **I guerrieri fantasma 20.000**
- **I denti di Mordor 13.000**
- Il libro della Magia – Spell Law 37.000
- Gran Burrone 18.000

ROLE-AIDS MONDI E AVV. FANTASY UNIV.
- Dragonlands 1 18.500
- Dragonlands 2 22.000
- Non morti 29.000

GUERRE STELLARI
- Schermo del Gamemaster 22.000
- Il cimitero di Alderaan 18.000

IN NERETTO SONO INDICATE LE ULTIMISSIME NOVITÀ • IN NERETTO SONO INDICATE LE ULTIMISSIME NOVITÀ

TEL. 02/2047770 dal lun. al ven. 14.30 – 19.30
FAX 02/2047706 (24 ore)
Via Ciro Menotti 29 – 20129 Milano
GLI ORDINI VENGONO EVASI IN 24 ORE

Spese di spedizione a carico del destinatario:
- lire 5000 per la spedizione ordinaria
- lire 20000 con corriere espresso

è un marchio di proprietà della DK8 media&comunication Srl

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO, MA AL MOMENTO DELL'ORDINE VENGONO CONGELATI

FURY of the FURRIES

Ecco l'ultima fatica della Mindscape in fatto di giochi di piattaforme. Il vostro Amiga sarà pullulato da strane, pelose ma simpatiche creature. Siete pronti per entrare nel mondo di *Fury of the Furries?* Allacciate le cinture e tenetevi pronti per uno sfrenato divertimento!

In una lontana galassia situata al limite più estremo di un'insignificante nebulosa, si trova un pianeta di nome di "Sklumf". Questo piccolo pianetoide è abitato da "tinie", piccole palle di pelo da tutti considerate inutili e, una in particolare sarà la protagonista di questo gioco.

Durante una missione su una lontana base spaziale alla quale hanno partecipato alcune tinie, il Re di "Sklumf" aveva convocato tutti i suoi consiglieri (le uniche tinie in grado di rimanere serie per più di un'ora) per trovare una soluzione alla mancaza di serietà dei suoi sudditi e trasformare le creature villose in esseri piu socievoli. Il tutto fu reso possibile da una macchina in grado di modificarne il carattere. Alcune tinie, a cui non piacque l'iniziativa, presero il possesso della macchina e la più malvagia di esse decise di usarla per imporre il proprio dominio. Catturò il re e si autoproclamò nuovo sovrano, trasformando tutte le tinie in esseri privi di volontà o in animali aggressivi.

Non appena tornata dalla base spaziale, e accortasi dei cambiamenti, la tinia da voi interpretata decide di affrontare i cattivi munendosi di tre anelli in grado di fornirle poteri magici; inizia così la sua lotta per aiutare il popolo e per la liberazione del suo Re. La struttura del gioco è in realtà molto semplice: dovrete affrontare, prima di arrivare al castello (vostra meta finale), le 8 regioni di "Sklumf" passando per i 100 livelli che le compongono. I livelli sono strutturati in stile rompicapo (tipo *Lemmings* per intenderci!) e vanno risolti utilizzando i poteri a vostra disposizione a seconda della situazione che si presenterà. Il potere Giallo vi permetterà di lanciare palle di fuoco, più a lungo terrete premuto il pulsante del fuoco, più potente sarà il colpo rilanciato. Il potere Blu permette di nuotare sott'acqua, di emettere delle bolle d'aria per attaccare i nemici o far variare i livelli dei liquidi negli spazi più stretti. Il potere Verde permette di lanciare una corda e aggrapparsi a tutti gli oggetti o elementi del paesaggio (nemici volanti compresi), oppure per prendere oggetti. Infine, il potere Rosso consente di mangiare alcuni elementi del paesaggio. I livelli sono pieni di insidie e trabocchetti, ma fortunatamente anche di monete da raccogliere e, dopo averne collezionate 100, si otterrà una vita extra che potrà essere ottenuta anche con la raccolta di un solo uovo. Inoltre, potrete trovare teletrasportatori, rappresentati da piccole stelle scintillanti, che trasferiranno tutto ciò che le attraversa in un altro luogo e potranno essere sfruttati per liberarsi di nemici e oggetti indesiderati. Il gioco viene automaticamente salvato ogni 5 livelli e nel corso di esso si incontrano numerosi schermi bonus, inoltre ogni 20 livelli vi aspetterà una sorpresa (della quale non vi anticipo nulla). Il movimento degli sprite delle piccole tinie è qualcosa di eccezionale, soprattutto durante il nuoto. I fondali sono ottimi e pieni di colori ed è ottima l'interazione tra tinie e oggetti presenti. *Fury of the Furries* è un ottimo gioco che vi garantirà ore di assoluto divertimento!

Mario Maron

Attraverso le varie trasformazioni potrete scoprire i poteri e le proprietà della tinia.

La tinia si sta aggrappando, al soffitto in modo da poter procedere senza incappare in nemici e ostacoli vari.

Attenzione a quelli spuntoni oltre la discesa: sono mortali. Vi conviene, saltare in alto e trasformarvi.

Ci troviamo di fronte all'ennesimo gioco di piattaforme, verrebbe da pensare che ormai su questo genere sia stato detto tutto il possibile, ma è in casi come questo che ci si rende conto di come un gioco, fondamentalmente semplice nel concetto, anche se non dotato del massimo dell'originalità, possa essere divertente e intrigante . I programmatori, hanno deciso di eliminare dal gioco la classica schermata di opzioni, dove normalmente è possibile scegliere il livello di difficoltà e dove, solitamente, si finisce per selezionare la difficoltà "easy", riducendone così di gran lunga la longevità, il divertimento e la soddisfazione di finire un gioco come questo.

T2 The Arcade Game

Le squallide mura delle città devastate fungono da riparo per i nostri alleati. Attenzione a non colpirli!

Per abbattere i velivoli più imponenti conviene optare per qualcosa di più consistente.

Genere Arcade
Casa Virgin
Sviluppatore Probe

- Discreta giocabilità
- Un giochino che per un po' può anche divertire
- Il titolo in sé ha un certo fascino...

- ...che è stato però sprecato
- L'unico metodo di controllo efficace è il mouse
- Poca varietà e poca longevità

Versione Amiga

La versione Amiga è un pochino migliore di quella PC, soprattutto in termini grafici, ma comunque realizzata in maniera approssimativa e lontana dagli standard qualitativi garantiti dalle potenzialità della macchina e dai bravi programmatori oggi in circolazione. T2 - The Arcade Game gira su tutti le macchine, dal 500 al 4000, con almeno 1Mb di RAM e occupa due dischetti non installabili su hard disk.

Versione PC

La versione PC ha un solo, effimero vantaggio rispetto a quella Amiga: occupa un solo disco ad alta densità e piuttosto poco sull'hard disk. Per il resto lo scrolling è veramente brutto, scattoso anche sulle macchine più veloci, e il sonoro, anche con una delle schede sonore supportate (SoundBlaster, Ad-Lib o Roland) è appena accettabile. Buono il controllo via mouse, discreto quello col joystick, assolutamente ostico quello da tastiera.

Ciak, azione! In *T2- The Arcade Game* non c'è molto tempo da perdere dietro al manuale o a decine di opzioni: le uniche proposte riguardano infatti il metodo di controllo per ciascuno dei due possibili giocatori (che possono collaborare ripulendo insieme lo schermo dai nemici), la presenza del sonoro e degli effetti speciali e infine - solo per i PC - la selezione della velocità dello scrolling e della scheda audio. Per il resto il gioco è piuttosto giocabile (molto meglio col mouse, ancora ancora con il joystick e con grande difficoltà via tastiera) e assolutamente immediato. Purtroppo, però, la grafica è tutt'altro che straordinaria, molto semplice nel dettaglio, poco colorata e soprattutto animata maluccio con uno scrolling veramente lontano dall'impeccabile. Inoltre il gioco non propone una grande varietà di situazioni, anche se qualcosa si è cercato di fare introducendo sequenze in cui l'obiettivo primario è quello di coprire dal fuoco altri protagonisti della vicenda come John Connor o semplicemente tutti gli esseri umani; non abbastanza, in ogni caso, per sopperire alla noia e alla frustrazione di dover rifare tutto da capo non appena finiti i crediti a disposizione che l'assenza di password comporta.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Dopo la delusione che aveva provocato il tie-in relativo a "Terminator 2 - The Judgement Day" nel mondo dei videogiochi, Schwarzy e compagnia ci riprovano, confortati dal successo riscontrato dal coin-op padre di questa versione.

Sono certo che tutti i frequentatori, più o meno assidui, delle sale giochi italiane e non, avranno già visto il gioco di cui mi accingo a parlare nella sua più riuscita realizzazione. Sparare all'impazzata a cyborg nemici incattiviti contro il genere umano era un vero spasso, grazie anche al potente mitragliatore che si poteva personalmente imbracciare davanti allo schermo. La versione casalinga di *T2 - The Arcade Game* è però orfana - com'era facilmente intuibile, d'altronde - di quest'ultimo punto di forza del coin-op, di cui, in compenso, mantiene inalterata la struttura di gioco.

Il gioco, in perfetto stile *Operation Wolf*, tanto per citare il celebre capostipite di questo filone di videogiochi, ci mette nei panni di Arnold Schwarzenegger in carne e ossa o quasi, dato che egli impersona un cyborg in possesso della resistenza umana, assediata dalle macchine, guidate dal perfido computer Skynet, che in un futuro neanche poi così lontano ha deciso di prendere il comando della Terra. Confidando nel fatto che siate a conoscenza della trama del film, spero che abbiate capito la complessa trama di fondo del gioco. In ogni caso, come forse avrete intuito, in *T2 - The Arcade Game* la cosa più importante, al di là della storia, è avere riflessi pronti e grande facilità nel premere il grilletto, facendo fuori la moltitudine di nemici che affollano costantemente lo schermo senza troppe remore di carattere morale o filosofico. Dopotutto sono robot, no? Inoltre nella frenesia dell'azione bisogna ricordare di preservare dalla conoscenza delle nostre munizioni ogni civile, la cui possibile morte per mano nostra comporterà un bonus negativo alla fine della missione, a patto che ci si arrivi! Le armi a nostra disposizioni non sono moltissime, ma in compenso sono abbastanza devastanti: si passa dalla mitragliatrice in dotazione standard, alla distruttiva mini-pistola, dai missili a ricerca automatica ai lanciafiamme. Gli armamenti "convenzionali" vanno però gestiti con un certo riguardo, poiché un loro uso indiscriminato e continuato comporta il surriscaldamento degli stessi, con conseguente diminuzione della potenza di fuoco. Nel corso delle missioni, comunque, è possibile trovare utili gadget come scudi a tempo, armi potenziate, granate e upgrade vari per il nostro equipaggiamento. Anche con un arsenale di tutto rispetto, in ogni caso, i punti di grande difficoltà sono numerosi, grazie alla presenza di robot particolarmente coriacei. Né, del resto, mancano gli attacchi di massa, che mettono in difficoltà il giocatore, sottraendogli in ogni caso preziosa energia, esaurita la quale si dovrà ricorrere ai crediti aggiuntivi per proseguire l'avventura in *T2 - The Arcade Game*.

Il gioco, insomma, è tutto qui, nella sua semplicità volta all'immediatezza e alla giocabilità. In effetti l'ultima produzione della Virgin trova proprio nella giocabilità uno dei suoi pochi punti di forza, anche se nemmeno in questo ambito si raggiungono livelli superiori alla media. Purtroppo, infatti, ciò che maggiormente caratterizza *T2 - The Arcade Game* è proprio la superficialità della sua realizzazione, che ne limita la qualità sotto ogni profilo.

Se amate follemente il coin-op riuscirete forse ad apprezzarlo, ma altrimenti lo standard qualitativo degli ultimi tempi è troppo alto perché possiate impazzire per l'ultima fatica della Probe, che pure a suo tempo aveva fatto cose eccellenti...

Simone Bechini

Videogames & Accessori

20155 Milano - Via Mac Mahon 75
Tel. Negozio (02) 39260744 (5 linee r.a.)
Fax 24 ore (02) 33000035 (2 linee r.a.)
Tel. Ordini (02) 33000036 (5 linee r.a.)

ENTRA NEL MONDO MULTIMEDIALE !

Software KODAK Photo CD
£. 49.000

Interfaccia VGA SCART
Permette di collegare
un qualsiasi PC
con scheda VGA
o un portatile
ad un televisore
con presa SCART.
£. 99.000

NEW

Dischetti HD 3,5"
£. 990

CD-ROM DRIVES
CDU-31A
CDU-7305

Sony Hi-Speed
con controller AT Bus
a sole £. 375.000

SOUND VISION
Compatibile 100%
SoundBlaster
Casse stereo omaggio
£. 129.000

NEW

SCHEDA SUPERSOUND
Compatibile AD - LIB
£. 75.000

NOVITÀ SUPERSCANNER PER PC

SCANNER 256 B/N
fino 400 dpi, 256 livelli di grigio,
software di gestione
L. 199.000

con OCR

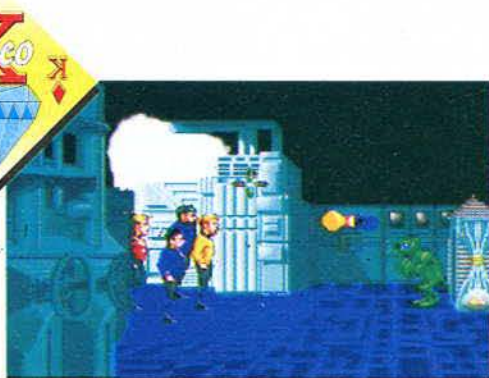
SCANNER COLOR
256 livelli di grigio, 256/144 colori
+ software I Photo Plus
L. 399.000

Interfaccia VGA PAL
Come VGA SCART
con in più l'uscita PAL
con possibilità
di registrazione su VCR
£. 189.000

Sound Blaster 2.0	Ultima versione della famosa scheda musicale	£.	129.000
Sound Blaster Pro	Scheda musicale stereo + 2 videogiochi + 1 CD enciclopedia	£.	189.000
Sound Blaster 16 bit	Scheda musicale stereo 16 bit	£.	249.000
Sound Blaster 16 ASP	Scheda musicale stereo 16 bit + 1 CD enciclopedia	£.	349.000

STAR TREK
The 25th Anniversary

Amiga, ultima frontiera, questi sono i programmi per l'Amiga 1200, all'esplorazione di nuovi hard disk, nella ricerca di nuove forme di programmazione, per arrivare là dove nessun software è mai giunto prima.

Il ponte di comando. Mentre viaggerete nello spazio questa schermata vi accompagnerà, fedele come un cagnolino.

Che mistero si nasconderà nei meandri di qesta desolata stazione spaziale? "Beam us up, Scotty"!!!

Genere Avventura
Casa Interplay
Sviluppatore Interno

- Ottima ambientazione
- Buona grafica

- Sonoro scarso
- La parte arcade delude un po'
- Pochi episodi

Versione Amiga

Il gioco gira esclusivamente su Amiga 1200 & 4000 e non sono previste versioni per gli altri Amiga. Date le dimensioni è obbligatorio possedere un hard disk con almeno 15 mega di spazio liberi per l'installazione, ma non preoccupatevi il gioco occuperà solo 9 mega.
Il sonoro è scarno e, pur assolvendo al suo compito in maniera decente, poteva essere realizzato meglio.
La grafica è buona con personaggi ben disegnati e i particolari delle ambientazioni molto curati.

K VOTO

903 AMIGA

È proprio grazie alla struttura a episodi che il gioco garantisce una buona longevità. Una pecca è che alcuni episodi potrebbero risultare abbastanza facili da risolvere per gli avventurieri più esperti. Le locazioni presenti nel singolo episodio sono solitamente poche, e non potrete accedere alla successiva missione se non risolvete la precedente. La gestione dei combattimenti tra astronavi potrebbe risultare problematica, ma si impara abbastanza in fretta a tenere sotto controllo la situazione. Purtroppo il gioco è composto da sole otto avventure e giocandolo si vorrebbe che fossero molte di più, per adesso accontentiamoci, per il futuro si vedrà.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Viene quasi da piangere vedendo il ponte di comando dell'Enterprise sul proprio monitor, ricordo ancora quando per la prima volta, tanti anni fa, vennero trasmessi i mitici telefilm di Star Trek e lì, sul mio televisore, sfrecciava la USS Enterprise per giungere là dove nessun uomo era mai giunto prima, ricordo anche l'emozione che ogni episodio mi regalava, la stessa che provo vedendo l'ultima fatica, in fatto di conversioni, della Interplay.

Il look e l'atmosfera della serie televisiva sono stati perfettamente colti e inseriti nel gioco, tenendo conto di ogni minimo particolare, dagli interni, le armi e le attrezzature, alla cura nel riprodurre i personaggi della serie, in modo da renderli credibili, con le loro frasi tipiche e i loro interventi nelle varie situazioni.

Si tratta di un'avventura grafica a icone, nello stile della LucasArts o della Sierra, con il combattimento spaziale simile a quello di *Wing Commandere*, che ci crediate o no, il connubio dei due generi funziona a meraviglia.

La cosa piu interessante del gioco è la sua struttura, infatti non si tratta di un'unica grande avventura, ma di piccole storie separate e indipendenti, del tutto simili come struttura agli episodi televisivi, questo approccio permette di avere una notevole longevità. La diversità delle trame, infatti, vi terrà letteralmente incollati ai monitor consente di ricreare, appunto, le atmosfere dei telefilm.

Il gioco parte sul ponte dell'Enterprise dove riceverete un messaggio dell'ammiraglio della flotta stellare che vi ordinerà di recarvi su Pollux 5, un pianeta su cui si sono verificati alcuni fatti misteriosi (questa è più o meno l'avventura tipo che vi troverete ad affrontare). Sul ponte sono presenti tutti i personaggi principali della serie, con l'aggiunta di Scott seduto a una console, dalla quale controlla i motori (credo che i puristi saranno colti da infarto e cadranno dalle sedie per lo sdegno).

Il combattimento nello spazio è molto semplice, sullo schermo appariranno le astronavi nemiche, con il mouse muoverete il mirino, presa la mira sul bersaglio farete fuoco con i faser premendo il tasto sinistro e le torpedini fotoniche con il destro. Nel combattimento l'aspetto strategico e tattico è quasi del tutto assente, riducendosi a un inseguirsi e spararsi prima di essere colpiti e distrutti (ma non preoccupatevi, avrete a disposizione i fedeli scudi per proteggervi). La parte più interessante si sviluppa una volta che vi sarete teletrasportati sul pianeta ed entrerete nel vivo del gioco. La squadra di sbarco è invariabilmente composta da Kirk, Spock, McCoy e l'immancabile ufficiale di sicurezza. Sul pianeta sarete liberi di esplorare e muovervi liberamente, col sistema punta e clicca, parlare con le altre "creature", raccogliere oggetti, usarli, ecc., ecc. il tutto controllato tramite un intuitivo sistema di icone. Altra cosa interessante è che tutta la squadra dovrà collaborare alla soluzione della missione.La versione per Amiga 1200 non ha niente da invidiare a quella per PC: molti colori su schermo, velocità più che decente e grafica davvero buona - ottimi gli sprite dei personaggi. Da non dimenticare che finalmente avrete tra le mani qualcosa che vi ricorda l'esistenza dell'Hard Disk. Il sonoro poteva essere migliore, date le potenzialità dell'Amiga, ma assolve comunque il suo compito. Non mi resta che augurarvi buon divertimento e.... Lunga vita e prosperità.

Mario Maron

Una mappa stellare completa, utilissima per viaggi da una costellazione all'altra. Si fanno sconti per comitive.

SID & AL'S INCREDIBLE TOONS

Genere Rompicapo
Casa Sierra
Sviluppatore Dynamix

- Ottime animazioni
- Sonoro azzeccato
- Varietà di livelli, oggetti e situazioni

- I livelli sono molti, ma non troppi
- Stile di gioco un po' datato

Versione PC

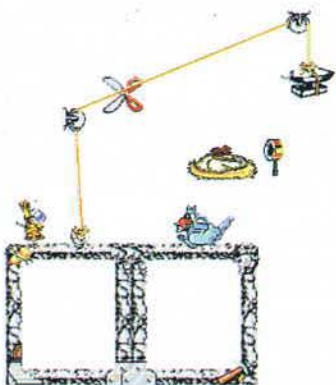
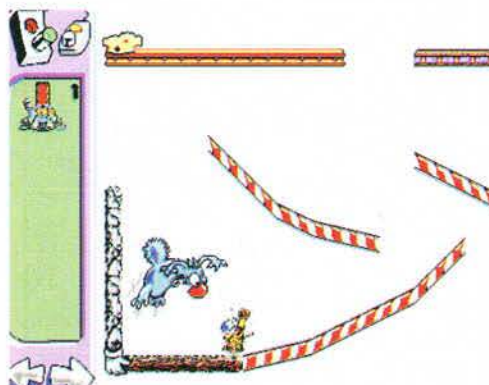
Il gioco risiede su due dischetti HD che una volta installati sull'hard disk occuperanno poco più di 3 mega, dimensioni più che ottime, visto lo spazio che richiedono ultimamente i giochi. Vista la semplicità del programma, la configurazione minima richiesta è più che accettabile: processore 386 a 25MHz o superiore, MS-DOS 5, 2 Mega di RAM, scheda VGA e mouse (ma c'è forse ancora qualcuno che non lo possiede?).
Le schede sonore supportate sono Thunderboard, Sound Blaster, Adlib, Pro Audio Spectrum e Roland MT32.

K VOTO

830 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
G
QI
A
FK

Beh, questo è sicuramente un buon titolo che soddisferà molto gli appassionati del genere rompicapo. Le bellissime animazioni, così come gli splendidi effetti sonori, accompagnano molto bene le divertenti situazioni del gioco; inoltre i due personaggi sono assolutamente spassosi. La Dynamix ha creato un'ottimo prodotto, però sarebbe ora di buttarsi su qualcosa di nuovo, piuttosto che sulle riedizioni e camuffamenti di idee originali. La longevità è assicurata dal gran numero di livelli e dall'editor incluso nel gioco, sempre che troviate un'amico che abbia la vostra stessa passione per i rompicapo, e che soprattutto abbia un'altra copia di *Sid & Al's Incredible Toons* rigorosamente originale. E vedete di non fare i furbi...

Proporre il seguito di un gioco di successo è spesso una mossa astuta: la maggior parte dei prodotti segnati da un numero progressivo non sono altro che avanzi riscaldati, sequel piatti e banali che comunque la gente compra. Boccaloni d'Italia, fatevi furbi e compratevi un sequel come si deve, magari questo *Sid & Al's Incredible Toons* della Dynamix.

Il nostro povero topolino è in una gran brutta situazione. Se però il felino dovesse inciampare nella corda...

Qualcosa è andato storto, e come nella realtà, chi subisce è sempre lo stesso. Che vita ingrata!

Nuova linfa vitale per *The Incredible Machine*, un rompicapo che uscì quasi un'anno fa (K46), e che venne riproposto con il nome di *The Even More Incredible Machine* con circa il doppio dei livelli nell'ultimo numero di K.
Il gioco consisteva nel compiere azioni assolutamente banali utilizzando improbabili marchingegni e combinazioni assurde di oggetti comuni.

La dinamica di gioco è rimasta praticamente invariata, ma i due personaggi del nuovo titolo costituiscono ora la principale novità. Sid & Al sono due simpaticissimi personaggi dei fumetti che si odiano a morte, come ogni gatto e topo che si rispetti. In ogni schema dovrete compiere azioni diverse, come salvare uno dall'altro, dargli da mangiare, oppure ucciderli entrambi(!). Non vi preoccupate, perché anche se dovessero morire in nome della soluzione di un livello, li ritroverete vivi e vegeti in quello successivo. Per completare uno schema avrete a disposizione un numero limitato di oggetti (alcuni veramente assurdi), che dovrete combinare per ottenere il risultato desiderato; ogni azione e il relativo effetto vengono accompagnati da una delle numerose animazioni, che rappresentano la principale attrattiva del gioco, e dagli altrettanto divertenti effetti sonori.

Oltre ai già mitici Sid e Al, nel gioco troverete tanti personaggi altrettanto demenziali, tra cui Bik il draghetto, Eunice l'elefantessa, Hildegard la gallina, l'allegra teiera, Cliff la formica, il motore umano, Bob la palla da baseball, ecc... La grafica fumettosa rende molto l'atmosfera e, come potete vedere dalle immagini di questa pagina, i due buffissimi personaggi, così come i loro allegri compari, rendono il gioco assolutamente spassoso e pieno di spunti comici.

In tutto i quadri sono 100, divisi in quattro livelli di difficoltà. Ogni livello contiene 15 schemi subito accessibili, più 5 bonus che potranno essere risolti solamente quando avrete concluso quelli dell'intero livello di difficoltà, a parte il livello introduttivo, i cui 30 tutorial possono essere risolti in qualsiasi ordine. Se riuscirete a terminare tutti i 90 schemi del gioco, vi verrà data una password che, se inserita nell'apposito schermo iniziale, vi farà accedere ai 10 livelli finali da incubo, che potrete trovare nel livello più difficile. Fenomenale: sicuramente ogni vostro sforzo verrà premiato e la soddisfazione di terminare un livello di difficoltà sarà sicuramente enorme.

È inoltre possibile creare i propri livelli utilizzando un editor che vi mette a disposizione tutti gli oggetti del gioco. Sarà difficile che vi mettiate a risolvere i livelli da voi congegnati, quindi vale la stessa soluzione delle due precedenti puntate firmate Dynamix: trovate un amico e sfidatelo a sbrogliare i vostri schemi, mentre voi dovrete fare lo stesso con i suoi: la longevità ne riceverà giovamento, anche se sicuramente non sarà divertente come un testa a testa alla *Lemmings*.

Paolo Verri

The TERMINATOR RAMPAGE

Dopo il T800 e il T1000, il passato del genere umano viene visitato da un'altra creatura del malvagio Skynet, il Meta Node. Come al solito, ogni Terminator cattivone è seguito a ruota da un eroe che alla fine lo distrugge... Che sia la volta buona?

Per il genere umano non c'è pace! Il perfido sistema Skynet, pur di distruggere tutti gli esseri viventi del ventunesimo secolo, ha deciso di mandare indietro nel tempo un Meta Node in grado di adattare e migliorare il "neonato" Skynet per anticipare la guerra atomica. Naturalmente la Resistenza non può rimanere indifferente a una simile minaccia, quindi il celebre John Connor sceglie di viaggiare nel tempo per mettere i bastoni tra le ruote allo Skynet.

In *The Terminator Rampage* controllerete Connor nella sua solitaria missione ai limiti del suicidio; armati di un esoscheletro da battaglia, dovrete penetrare nei laboratori della CyberDyne prima che vengano costruite le imponenti difese del ventunesimo secolo e distruggere il Meta Node capace di trasformare l'innocente computer scientifico in un'arma mortale. Purtroppo qualcosa va storto, e invece di ritrovarvi in un normale laboratorio scientifico, scoprirete ben presto che la CyberDyne è protetta un po' troppo efficientemente per trattarsi dell'anno 1984...

Dovrete quindi aprirvi la strada tra skimmer spioni, mortali T 800 e altrettanto pericolosi Meta Borg dell'ultima generazione che incontrerete in direzione del Meta Node, il quale nel frattempo sta trasformando l'edificio in una fortezza. I vostri nemici non sono poi tanto facili da abbattere: ognuno ha una particolare intelligenza artificiale; per esempio, gli skimmer fluttuano silenziosamente alle vostre spalle, cercando di attaccarvi in coppia, mentre i micidiali Seeker si appostano dietro l'angolo, spiandovi e aspettando il momento giusto per sorprendervi ed esplodervi addosso. Ma non è finita! Il vostro avversario è praticamente invulnerabile alle armi tradizionali: rivoltelle, fucili e mitra automatici non lo scalfiscono neppure. Dovrete quindi costruirvi un'arma al plasma "fai da te", servendovi dei piani miniaturizzati nel vostro cervello e utilizzando macchinari e attrezzi che si possono reperire nei laboratori nella CyberDyne. Dopodiché non vi resterà altro da fare che cercare il Meta Node e spazzolargli i circuiti con una strigliata al plasma. In questo appuntamento ispirato alla seconda parte del famoso film, l'azione è vissuta in prima persona a tutto schermo, creando un'atmosfera davvero coinvolgente, soprattutto grazie al fatto che invece di muovervi di un passo alla volta e di ruotare di 90 gradi come in *Terminator 2029*, potrete gironzolare liberamente a 360 gradi, proprio come *Wolfenstein 3D*. Una cura particolare è stata dedicata alla creazione degli ambienti che risultano molto realistici e convincenti, ricchi di numerosi particolari, come la sigaretta ancora fumante nel posacenere, oppure la presenza di bagni in quasi tutti gli uffici. A dire il vero, non c'è molta interazione con gli oggetti che troverete sulla vostra strada, anzi, la maggior parte di essi ha una funzione puramente decorativa: non potrete esaminare i computer, né sedervi sul divano o salire sui tavoli, ma al massimo fracassare qualche televisione con una raffica di Uzi. La routine grafica assomiglia in tutto e per tutto a quella della ID Software (*Wolfenstein 3D* e *Doom*), tranne che nell'elemento più importante: la fluidità del movimento. Anche giocando con un 486, se mantenete il massimo grado di definizione, i movimenti sono sempre scattosi e imprecisi, e se da una parte può dare lievemente fastidio nella semplice esplorazione, quando dovrete rispondere al fuoco dei cyborg nemici o evitare i loro colpi, i rallentamenti renderanno il gioco un po' troppo frustrante.

Paolo Paglianti

Genere Arcade
Casa US Gold
Sviluppatore B. Softworks

• Una buona idea...

• ...realizzata abbastanza male.

Versione PC

Per installare TTR dovrete disporre di ben 18 mega byte di spazio su hard disk e di 4 mega di Ram, oltre alla scontata VGA: secondo il manuale, dovrebbe bastare un 386 a 33 mhz per giocare senza grossi problemi. Tuttavia l'abbiamo provato su un 486 DX a 50 mhz e la grafica rimaneva scattosa. Oltre al mouse e alla tastiera, potrete utilizzare anche il famigerato Cyberman Flying Mouse. Sono supportate le schede sonore Aria, Roland, Soundblaster (normale e Pro), la sconosciuta Ensoniq e la Ultrasound.

The Terminator Rampage **è un bel passo avanti rispetto al suo predecessore, *Terminator 2029*: oltre al sonoro ben curato, l'azione a 360 gradi assicura un realismo davvero impressionante. Inoltre i nemici Terminator sono molto scaltri (vedi i Seeker che ti balzano addosso esplodendo) Purtroppo i pregi di TTR sono minati alle fondamenta dalle routine grafiche che non sono sicuramente all'altezza dei programmi che da più di due anni abitano i nostri hard disk, da *Ultima UnderWorld* a *Wolfenstein 3D*. Abbiamo provato TTR anche su un 486 DX 50 mhz, e il risultato non cambia: la grafica rimane fastidiosamente scattosa, e per ottenere una fluidità tollerabile bisogna eliminare i bitmap dal soffitto e dal pavimento! Su un 386 a 33 mhz TTR diventa praticamente ingiocabile, se non al livello grafico minimo. Peccato, perché l'idea, anche se non proprio originale, è stata ben realizzata, soprattutto per l'intelligenza artificiale dei nemici.**

CURVA INTERESSE PREVISTO

Non vi fate illudere dall'apparente tranquillità della zona: dietro l'angolo si cela un temibile nemico.

Ehm... anche nei migliori giochi vediamo scene di questo tipo.

THE CHAOS ENGINE

Mindscape, Amiga 1200

Finalmente è uscita la versione per Amiga 1200 del capolavoro firmato Bitmap Bros, praticamente identica alla precedente tranne che per il numero di colori: le videate introduttive sono a 256 colori, e quindi risultano migliori di quelle presenti nella precedente versione; lo scrolling, così come il movimento degli sprite, è fluido e veloce. Il vostro scopo è raggiungere e distruggere la macchina del chaos, che, mediante particolari radiazioni, muta tutto ciò che la circonda, trasformando la natura delle cose in maniera corrotta e contorta . Per completare un livello occorrerà distruggere tutte le colonne di energia che si incontrano. Potrete giocare sia da soli, che in coppia con un amico. Nella prima ipotesi il computer controlla il secondo personaggio, che dispone di una buona dose di intelligenza artificiale (migliorata rispetto alla versione per 500), potrete così contare su un buon lavoro di squadra, molto importante in questo gioco. Tutte le caratteristiche dei personaggi possono essere modificate utilizzando i soldi raccolti nei vari livelli; potete inoltre aumentare anche la potenza delle armi, e, soprattutto, l'intelligenza del vostro compagno, in modo che affronti meglio le situazioni che vi si presentano. La conclusione? Se non possedete Chaos Engine e disponete di un 1200, questo è un acquisto che vi consiglio, ma se avete già il gioco nella versione precedente, il maggior numero di colori non giustifica la spesa.

FAT MAN

Black Legend, Amiga 1200

Si tratta del classico gioco di piattaforme in cui dovrete, nei panni di Fat Man, appunto, salvare vostra moglie caduta nelle mani del malvagio Dr. Thinsin, uno scienziato pazzo che ha inventato una formula in grado di eliminare in un attimo il grasso superfluo dalle persone, ed è intenzionato a sperimentare il preparato proprio sulla vostra grassa metà. Muniti di calzamaglia e mantellino rosso dovrete attraversare 15 livelli pieni zeppi di calorie... nooo volevo dire mostri, scusate!

Se comunque la storia in sé non vi sembra originale è perché non avete ancora visto il gioco, che lo è decisamente meno: la struttura è la solita, con mostri da distruggere e oggetti da raccogliere. Resta da dire che il gioco è stato programmato per girare su Amiga 1200 e non ne sfrutta minimamente le potenzialità: pochi colori su schermo, lo sprite del personaggi principale è mal disegnato e si sposta su schermo in maniera lenta, soprattutto quando sale e scende le scale come avesse la suola degli stivaletti cosparsa di colla (o, altra spiegazione, hanno voluto simulare il movimento di un personaggio in sovrappeso) e lo stesso dicasi di quelli dei nemici. Proprio non ci siamo!

JURASSIC PARK

Ocean, Amiga 1200

Jurassic Park un titolo che non poteva mancare nel panorama ludico delle conversioni da PC ad Amiga. La storia credo che la conosciate più o meno tutti, per farla breve, nei panni del Dott. Alan Grant famoso paleontologo siete stati invitati a esaminare i cloni di dinosauro che popolano l'enorme parco sull'isola di "Nublar", i dinosauri vengono controllati e monitorati da un supercomputer, vi è stato assicurato che potrete esplorare l'isola e vedere questi elettrizzanti bestioni senza correre alcun pericolo.... Ma qualcosa è andato storto: qualcuno ha sabotato i sistemi di sicurezza, ora i dinosauri sono liberi e voi potreste diventare la loro preda se non sarete più veloci e intelligenti di loro.

Obiettivo del gioco: siete nel recinto del T Rex quando tutto comincia ad andare a rotoli, da qualche parte si trovano i nipoti di John Hammond (ideatore del parco), Tim e Lex, dovete trovarli e attraversare insieme a loro i vari recinti dei dinosauri fino al centro visitatori, rimettere in funzione il computer e chiamare un elicottero di salvataggio (il tutto senza farsi sbranare dal T rex mi raccomando).

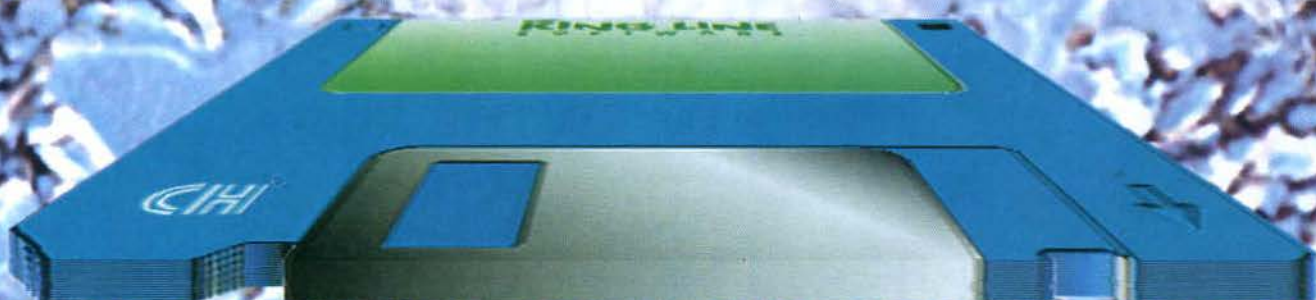
Jurassic Park è un gioco che riesce senza dubbio a ricreare quel senso di pericolo costante con i dinosauri in agguato tra il fogliame della giungla e il gusto per l'esplorazione che a volte manca quasi completamente in alcuni giochi.

Se vi è piaciuto il film, vi piacerà sicuramente anche il gioco.

WINTER OLYMPICS

US Gold, PC

Manca ormai poco al fatidico 12 febbraio, data d'apertura dei Giochi Olimpici Invernali ambientati nella città norvegese di Lillehammer. L'attesa è tanta, e il comitato promotore ha attuato una serie di iniziative commerciali per promuovere l'evento. Questo gioco fa parte di tale strategia, ma alla US Gold hanno fatto male i calcoli, visto che se esistesse un parallelo tra la qualità del gioco e la popolarità dell'evento, nessuno andrebbe in Norvegia. È possibile gareggiare in 14 discipline che riguardano i sei sport olimpici (sci alpino, bob, slittino, biathlon, pattinaggio di velocità, salto dal trampolino). Il problema rimane la realizzazione che lascia veramente a desiderare e ricorda molto da vicino *Winter Games* per Amiga/C64; si tratta di un prodotto che ha più di un lustro, ma che probabilmente è rimasto nel cuore della US Gold. Le uniche sezioni che si salvano sono le discese in bob e slittino in prima persona a poligoni: sono molto giocabili e rendono bene l'effetto della velocità. Il resto scordatevelo: lo sci alpino è ingiocabile, il biathlon vi farà impazzire (di nervosismo), e il salto dal trampolino è insulso. Inoltre, in ogni specialità (a parte le discese in bob e slittino, e lo sci alpino) per acquisire velocità dovrete smanettare come dei matti i tasti del cursore: un po' datato, no? Se vi siete fatti prendere dalla mania degli sport invernali in vista di Lillehammer, non comprate questo prodotto se non volete rimanere delusi e, soprattutto, con la tastiera semi-distrutta.

STRISCIA IL GIOCO

BART AGAINST THE WORLD

580 AMIGA

G	QI	A	FK
6	2	7	5

Virgin, Amiga
L'odioso Burns, direttore della centrale nucleare dove lavora Homer Simpson, in collaborazione col fidato Smithers, ha deciso di eliminare alla radice la fonte di tutti i suoi guai: ha organizzato uno dei tanti concorsi grafici sponsorizzati dalla centrale, ha fatto platealmente vincere l'ignaro Bart e gli ha regalato un viaggio intorno al mondo, da effettuarsi con la sua famiglia al gran completo! Il guaio è che il sig. Burns, dall'alto delle sua generosità, ha però dimenticato di dare ai Simpson il biglietto di ritorno... inoltre ha assoldato alcuni killer per fare fuori il clan dei Simpson al gran completo. Ogni tappa del viaggio dei Simpson intorno al mondo è suddivisa in quattro sezioni, completando le quali si ottiene l'accesso allo scontro finale con i killer. I sottogiochi variano da scenario a scenario, ma generalmente due sono di tipo piattaforme e gli altri due invece sono di tuttaltro genere: troverete la slot-machine, il gioco delle tessere numerate, il memo, ecc... che Bart dovrà completare soprattutto per guadagnarsi punti bonus, sotto forma di gadget di Krusty il clown. Le fasi platform sono invece abbastanza difficili da completare e davvero mal realizzate. Alcuni sottogiochi, come la corsa in skate-board di Bart sulla Grande Muraglia Cinese riescono a essere divertenti, ma in generale le cose non vanno così bene. Inoltre non esistono password, né c'è la possibilità di salvare il gioco. Bisogna notare poi che i sottogiochi sono quasi sempre gli stessi in tutti gli scenari...

RALLY

565 PC

G	QI	A	FK
6	3	4	3

Europress, PC
La confezione di Rally reca queste testuali parole: "Realistico a tal punto che riesci quasi a sentire le vibrazioni sul volante!" Ma dove? Di questo prodotto si può dire di tutto, tranne che sia realistico e tantomeno giocabile. Alla guida di una delle cinque auto disponibili dovrete completare tutte le 35 prove speciali del rally RAC. I percorsi sono tratti direttamente da quelli reali, ma sinceramente hanno troppo del sintetico. L'utilissimo navigatore vi darà informazioni (il parlato è in italiano!) sulla prossimità di curve, dossi o avvallamenti, così potrete regolarvi su come affrontare una determinata situazione, senza distrarvi guardando la mappa. L'irrealismo raggiunge l'apice con gli avversari comandati dal computer, che passeggiano tranquillamente su alberi e cartelloni pubblicitari; anche voi, comunque, potrete tranquillamente andare addosso agli spettatori ai lati del tracciato.
Il programma richiede 640Kb di RAM, un 386 o superiore e VGA; supporta inoltre Adlib, SoundBlaster e Disney Sound Source. Se possedete un computer relativamente lento è possibile eliminare lo specchietto retrovisore, le condizioni atmosferiche (pioggia o neve), diminuire la visuale, il dettaglio della strada e del paesaggio; comunque, anche con un 486, il dettaglio e la velocità del gioco non sono eccelsi.

FIRE & ICE

905 PC

G	QI	A	FK
7	6	6	9

Renegade, PC
Uno dei giochi a piattaforme che ci erano piaciuti di più negli ultimi due anni arriva finalmente anche per PC. Che giudizio si può emettere? Crediamo che la fumata dovrebbe essere sostanzialmente bianca, anche se vale la pena soffermarsi su alcune imprecisioni che avrebbero potuto essere evitate. Innanzitutto la grafica in 16 colori, oggi come oggi, non è più accettabile: case di software del calibro del Team 17 hanno dimostrato che si possono realizzare prodotti più che degni anche con 256 colori; in secondo luogo, il controllo con il joystick PC avrebbe dovuto sfruttare le potenzialità dei due pulsanti indipendenti (opzione peraltro presente nella versione Amiga). A parte questi due nei, comunque, la sostanza del gioco è rimasta invariata e questo è quello che conta. Nei panni di Cool Coyote dovrete avventurarvi per ben sette livelli alla ricerca di tutti i vostri cuccioli smarriti. Incontrerete nemici di tutti i tipi ma, per fortuna, i vostri pargoli vi daranno una mano. La giocabilità è quasi perfetta e il personaggio principale e i suoi nemici davvero simpatici. Nel settore grafico è da segnalare la mancanza del cielo sfumato, mentre permane il passaggio da giorno a notte che determina il tempo massimo a nostra disposizione per terminare un livello. La difficoltà è, a volte, eccessiva, ma questa sembra essere una caratteristica comune a molti dei giochi partoriti dalla mente di Andrew Braybrook.

OVER THE EDGE

890 PC

G	QI	A	FK
10	8	6	8

US Gold, PC
E sono due! Proprio così, ora i pacchetti aggiuntivi di *Comanche*, come viene affettuosamente chiamato il bellissimo simulatore arcade di elicotteri firmato Novalogic, sono diventati due. In questo nuovo prodotto troverete non solo la bellezza di 40 missioni aggiuntive ma anche delle modifiche al codice di base. Queste modifiche consentiranno di sfruttare le caratteristiche del Flightstick Pro, uno dei controller di qualità più diffusi, di visualizzare i riflessi di tutti gli oggetti sugli specchi d'acqua e di tenere in considerazione gli effetti che gli eventi metereologici possono avere sulla visibilità. Tutto ciò ha soprattutto un risultato cosmetico ma riesce anche a farci sentire ancora un po' più "presenti" sul campo di battaglia. Per quanto riguarda le missioni aggiuntive bisogna dire che i programmatori si sono sforzati di inventare qualcosa di nuovo, dotandoci di appoggio a terra, sotto forma di un bel carro armato M-1 Abrams, che si rivelerà indispensabile in alcune missioni più impegnative. Come nel precedente data disk è possibile giocare le missioni in qualsiasi ordine si desideri, eliminando il fattore frustrazione che deriva dall'impossibilità di superare una determinata situazione.
Tutto sommato non si può chiedere molto di più a un data disk, anche se bisogna tenere d'occhio il fattore monetario, che potrebbe influenzare la vostra scelta.

IMPORT/EXPORT/DISTRIBUTION

PERFORMANCE BY G.P.

VIA 4 NOVEMBRE 34 (interno) - 20092 CINISELLO B. (MILANO)
TEL. 02 / 6128240 - 02 / 66016401   FAX 02 / 66012023

CONFIGURAZIONI PERSONAL COMPUTER

NON PERDERE L'OCCASIONE!!

ORDINA SUBITO IL TUO PC A PREZZO SCONTATISSIMO!!!

A PARTIRE DA L. 900.000 IVA INCLUSA

286 - 386 - 486 CONFIGURAZIONE A VOSTRA RICHIESTA

PAGAMENTI RATEALI

a partire da **L. 60.000** al mese

VASTA GAMMA ACCESSORI PER PC

COMMODORE AMIGA E ACCESSORI

Articolo		Prezzo (IVA inclusa)
AMIGA 1200	**L.**	**760.000**
AMIGA 1200 CON HARD DISK		TELEFONARE
AMIGA 600	L.	530.000
AMIGA 600 CON HARD DISK 40 MB	**L.**	**820.000**
MONITOR COLORE PER AMIGA	L.	450.000
CDTV COMMODORE	L.	849.000
AMIGA 2000 2.0	L.	1.200.000
MODULATORE AMIGA	L.	49.000
ESPANSIONE 512K C/CLOCK AMIGA	L.	65.000
ESPANSIONE I MB AMIGA 600	L.	119.000
ESPANSIONE I.5 MB AMIGA 500	L.	179.000
DRIVE ESTERNO AMIGA	L.	140.000
HARD DISK AMIGA 20MB / 40MB da	L.	690.000
MODEM AMIGA da	L.	275.000
SCANNER AMIGA	L.	350.000
DIGITALIZZATORE AMIGA		TELEFONARE
VIDEOGENLOCK	L.	450.000
INTERFACCIA MIDI AMIGA	L.	35.000
KICKSTART I.3 AMIGA 500	L.	69.000
KICKSTART I.3 AMIGA 600	L.	79.000
KICKSTART 2.0	L.	89.000
MOUSE AMIGA / OTTICO	L.	85.000
ALIMENTATORE AMIGA POTENZIATO	L.	89.000
COPRICOMPUTER AMIGA 600	L.	15.000
KIT 4 JOYSTICK AMIGA	L.	25.000
MOUSE SELECTOR (DEVIATORE JOYSTICK / MOUSE)	L.	29.000
BOOT DFI (SCAMBIA DRIVE I/0 AMIGA)	L.	19.000
TURBO PEDAL (PEDALIERA SIMULATION)	L.	39.000
DISCHI 3"1/2 DF - DD E 5"1/4 DF - DD da	L.	1.000
GIOCHI E PROGRAMMI da	L.	10.000

SONO ANCORA DISPONIBILI TUTTI GLI ACCESSORI, GIOCHI, PROGRAMMI E PERIFERICHE PER COMMODORE 64 - 128

RIPARAZIONI COMPUTER
COMMODORE - AMIGA - PC - CONSOLE GAMES

MAGNIFICA OFFERTA

n° 70 GIOCHI PER CBM 64
L. 25.000

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

PER I VOSTRI ORDINI TELEFONATE AI NUMERI:
02/6128240 - 02/66016401
OPPURE SCRIVETE AL NOSTRO INDIRIZZO: SIAMO APERTI
DAL LUNEDI AL VENERDI DALLE 09.00/12.30 E DALLE 14.00/18.30
SABATO MATTINA 09.00/13.30
SABATO POMERIGGIO CHIUSO

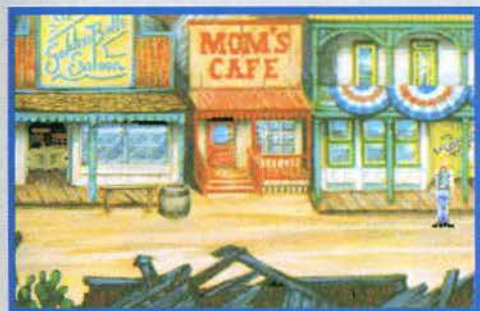
Anno nuovo, vita nuova. Per tutti tranne che per Paolo Paglianti che continua, imperterrito, a sfornare soluzioni su soluzioni con l'aiuto dei suoi (e speriamo anche nostri) fan. Questo mese è la volta di Freddy Pharkas, Return to Zork e Simon the Sorcerer. Non dimenticate che il buon Paolo è a vostra disposizione il venerdì dalle 18.00 alle 19.00 (tel. 33100413) oppure via modem su BBK (tel. 58105803).

FREDDY PHARKAS
FRONTIER PHARMACIST

Annamaria e Marcello Frontini di Sesto Fiorentino corrono in aiuto di tutti i farmacisti del Far West alle prese con lumaconi, cavalli maleducati, e malattie varie che tempestano un paesino della frontiera americana di fine secolo. Una piccola nota: abbiamo preferito lasciare i nomi dei preparati chimici in inglese, per facilitare la comprensione della soluzione. Hasta la vista, gringos!

PRIMO ATTO
LIVING THE COARSE-GOLD DREAM

PREPARARE LA MEDICINA PER PENELOPE

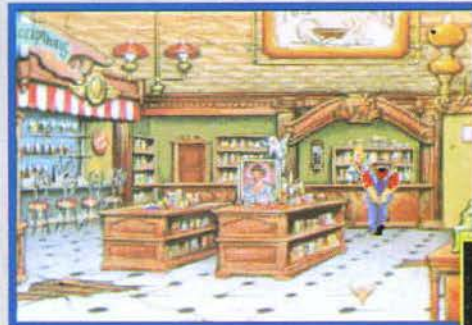
Andate nel laboratorio, cliccate sugli scaffali con i preparati chimici ed esaminate la ricetta di Penelope per conoscere il nome della sostanza da sintetizzare. Consultando il "The Modern Day Book of Health and Hygiene" fornito insieme al gioco, scoprirete quali ingredienti dovrete utilizzare. In questo caso dovrete usare solo il Pepticlymacine Tetrazole: versate la quantità richiesta nel Graduated Cylinder (che si trova sulla sinistra), quindi versate il liquido in una bottiglietta, chiudetela utilizzandoci sopra un cork, e portatela dalla bella Penelope.

PREPARARE LA MEDICINA PER HELEN BLACK

Il procedimento è simile a quello utilizzato per accontentare Penelope: consultate il solito libretto sulla Medicina Moderna alla voce indicata dalla ricetta, posizionate sul banco il Graduated Cylinder (per i liquidi) e il Beaker (per mischiare tra loro liquidi e polverine varie). Versate la quantità corretta di Bismuth Enterosalicyne nel Graduated Cylinder, quindi prendete il Phenodol Oxytriglychlorate e versatene i mg indicati nel piattino della bilancia. Mischiate poi i due componenti nel Beaker, agitate con il Glass Rod (la bacchetta di vetro che si trova a destra), versate il composto nella macchina per creare le pillole (sulla sinistra), e riempite una bottiglietta con le pillole, cliccando sette volte sulla macchinetta. Tappate e servite!

LEGGERE LA RICETTA DI MADAME OVAREE

Andate nel Saloon, e scoprirete che il Doc è ubriaco fradicio. Prendete il bicchiere di Whiskey, sovrapponetelo alla ricetta e potrete scoprire cosa ha prescritto Doc per Madame Ovaree. Tornate nel laboratorio della Farmacia per preparare l'anticoncezionale: sempre consultando il Modern Book of Health, dovrete versare la quantità richiesta di Bimenthylquinoline Crystals sul piattino della bilancia, quindi mettere i mg ottenuti nel mortaio. Ora misurate la quantità corretta di Metyraphosphate Powder con la bilancia, quindi mischiate il tutto nel mortaio. Appoggiate una Medicine Papers sul banco, e mettete nel foglietto 5 mg di preparato, prelevandolo dal mortaio con la Spatula. Posizionate poi la bustina ottenuta in una Prescription Box. Preparate sei bustine e consegnate la scatola a Madame Ovaree.

ACCONTENTARE IL POVERO SMITHIE

Basta consegnargli un tubetto di "Preparazione G", che si trova già pronto per la vendita sul bancone a sinistra nella vostra Farmacia.

ATTO SECONDO - THE PLOT SICKENS

SOPRAVVIVERE ALL'ARIA APPESTATA DAI CAVALLI

Dovrete costruirvi una maschera antigas "fatta in casa": andate prima di tutto nel Mom's Cafe e prendete la lattina di fagioli vuota. Quindi fate il giro dell'isolato e, arrivati nel retro del Cafe, prendete il punteruolo e l'Elixir. Andate poi davanti al negozio dello stalliere, e prendete qualche frammento di carbone e la cinghia. Mettete il carbone della lattina, bucatela con il punteruolo, quindi unitela alla cinghia per poterla indossare. Utilizzatela subito per respirare una boccata di aria pulita, e indossatela ogni volta che la puzza diventa insostenibile.

DEPURARE L'ARIA DI COARSEGOLD

Entrate nel General Store e prendete una delle buste appoggiate sul bancone, quindi avvicinatevi a un cavallo e, quando alza la coda per "emettere", imprigionate il gas asfissiante con la busta. Ritornate nel laboratorio, versate l'Elixir nella lampada ad alcol, quindi accendetela, posizionate davanti a essa lo spettroscopio e bruciate un po' del gas contenuto nella busta. Esaminando lo spettroscopio e confrontando il risultato ottenuto con gli spettri mostrati sul Modern Book, scoprirete la malattia dei cavalli e potrete preparare il Deflautizer, che dovrete poi versare in un qualsiasi abbeveratoio dei cavalli.

FERMARE L'ORDA DI LUMACHE

Andate nel Saloon e comprate con i dollari in vostro possesso una cassa di birra. Girate intorno all'isolato per raggiungere la Chiesa. Aprite la porta e prendete la chiave infilata nella toppa. Andate poi a Robertson Cliff (si trova oltre il vecchio ponte, oltre l'uscita ovest del villaggio), stappate le bottiglie di birra con la chiave della Chiesa e brindate con la mandria di lumache.

LIBERARE SRINI DAL FORMICAIO

Prima di tutto scambiate quattro chiacchiere con Srini, quindi andate fino alla scuola (dall'altra parte del paese, verso est) e staccate la scala dallo scivolo. Tornate dall'indiano (d'India!) e posizionate la scala sul formicaio.

COME PURIFICARE L'ACQUA DELLA CITTÀ

Consultate il solito Modern Book per preparare una soluzione adatta, guardando sotto la voce Bisalicylate Antitoxidene. Prendete poi la scala (che avete lasciato sul formicaio) e la corda appesa alla porta della stalla, e raggiungete la cisterna (andate a nord dalla scuola). Utilizzate la scala per raggiungere il "primo piano" della cisterna, quindi riprendete la scala, appoggiatela di nuovo alla cisterna e potrete raggiungere il tetto. Cliccate sulla corda per trasformarla in un lazo, e lanciatelo intorno al pennone per poter scalare anche l'ultimo ostacolo. Esaminando il tetto, troverete una botola: apritela e versateci dentro la soluzione purificante.

SPEGNERE L'INCENDIO NOTTURNO

Prendete i sacchi di Soda posizionati davanti alla vostra farmacia, e appoggiateli alla doppia altalena del parco giochi della scuola. Salite sull'altalena "normale" (quella con le corde, per intenderci) e dondolatevi in modo da poter saltare sul tetto della scuola. Ora non vi resta che gettarvi dal tetto sull'altro capo dell'altalena per catapultare i sacchi di soda sull'edificio in fiamme.

CONCLUDERE IL SECONDO ATTO

Non vi resta che fare una capatina nel Bordello (si trova a sud della stalla). Appena arrivati, sentirete discutere lo sceriffo in toni poco rassicuranti sul vostro futuro: entrate lo stesso, prendete le Cartoline Francesi dal tavolo e parlate con tutte e tre le ragazze nella Hall. Alla fine Madame Ovaree vi avvertirà del pericolo che correte restando in città.

ATTO TERZO GUNS AND NEUROSES

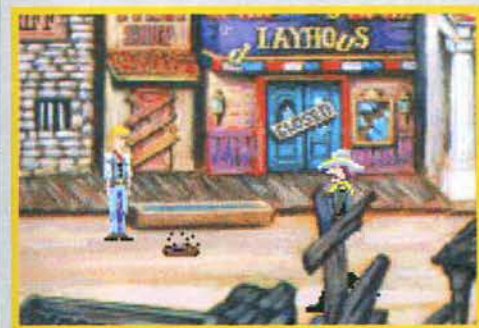
TRAVESTIRSI

Prendete i vestiti da Gun Men di Freddy dal mobile in camera. Nel cassetto del comò, troverete invece una ricevuta per un paio di stivali da vero Cow Boy. Andate dal barbiere, consegnategli lo scontrino e avrete il necessario per diventare un pistolero doc!

TROVARE UN PAIO DI COLT 45

Prendete la chiave che si trova nel comodino vicino al vostro letto, scendete nel laboratorio, aprite con questa chiave lo scrittoio e prendete la lettera, che vi spiegherà un sacco di cose. Andate nel cimitero, e scavate per riesumare la tomba di Philiph D. Prendete la chiave custodita nella tomba e andate nella Banca. Consegnando questa chiave all'impiegato, potrete mettere le mani sulla scatola che Philiph aveva depositato: dentro troverete un fazzoletto rosso e le due care Colt.

TROVARE LE MUNIZIONI E PREPARARE I REVOLVER!

Prendete una tazza di caffé da Mom e portatela allo Sceriffo, che in cambio vi regalerà una scatola di munizioni per la vostra '45. Ma non basta! Le due pistole sono un po' sporche: prendete il "ricordino" del cavallo (sì, proprio quello puzzolente e marrone, NdR) che si trova in mezzo alla strada e buttatelo per terra nel bar di Mom. Appena si scatena il putiferio, dovuto al vostro "gesto", fate il giro dell'isolato e prendete la torta appoggiata sul davanzale. Offritela allo sceriffo, e riceverete un kit per pulire le rivoltelle (meglio del supermercato!).

PREPARARSI ALLO SCONTRO

Andate davanti al cimitero, e scoprirete che il vostro fido indiano è pronto per insegnarvi di nuovo a sparare. Caricate e pulite le rivoltelle, quindi iniziate l'allenamento (ci sono tre livelli, e vi consiglio di scegliere il più semplice!). Dopo le tre prove sparerete meglio di Tex Willer!

RICOSTRUIRSI UN ORECCHIO

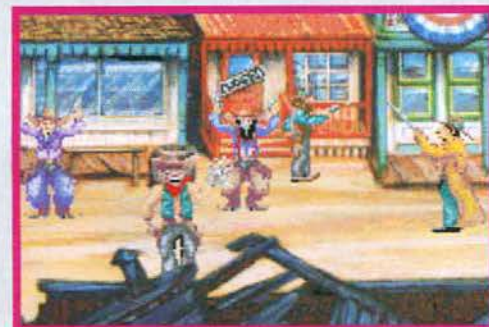
Tornate nel vostro HQ (la farmacia, NdR), prendete il medaglione d'argento appeso al muro e fate un salto al General Store, dove Whittlin's Wille vi spiegherà a grandi linee come potrete ricostruirvi un luccicante orecchio. Raccogliete po' di cera dalle candele della Chiesa, quindi prendete una manciata di terra dalla tomba del povero Philiph. Tornate al General Store e prendete il coltello lasciato sulla sedia. Scolpite un orecchio nella cera, ricopritelo con la terra e andate nel Laboratorio. Accendete la lampada ad alcool con i fiammiferi e fondete la cera (in modo da ottenere un "negativo" in argilla).
Mettete il medaglione nel Crucible, fondetelo sulla fiamma e versatelo nel "negativo" di argilla, e potrete sfoggiare uno scintillante orecchio nuovo! Ora non vi resta che indossare anche gli stivali e il vestito da Gun Men, e il vostro travestimento sarà perfetto!

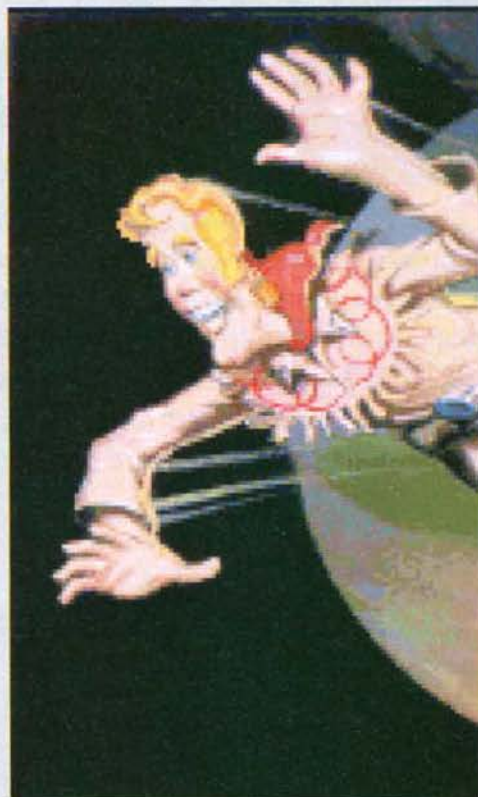
ATTO QUARTO SHOWDOWN AT THE HALLELUJAH CORRAL

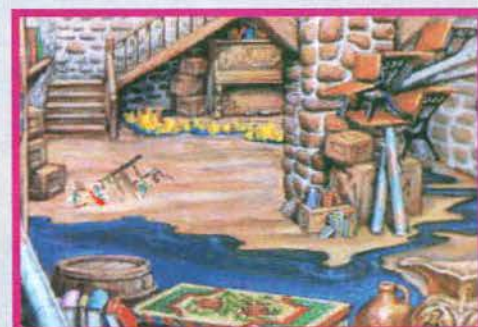
FERMARE IL BARO

Andate nel Saloon, ed esaminando il tavolo dove stanno giocando a poker, potrete vedere la situazione un po' più da vicino. Cliccando sulla terza mano di Aces che sale da sotto il tavolo, dimostrerete che la partita è truccata. Quindi non perdete tempo, ma sparate sulla sbarra poggiapiedi del bancone, per intrappolare Aces con il lampadario.

RENDERE INNOCUA LA BANDA DI PISTOLERI

Evitate la strada principale, uscendo dalla porta secondaria del Saloon (a destra del palco); entrate poi dal barbiere (sempre dal retro, ovviamente) e scambiate le cartoline francesi con una bombola di NO_2, o gas esilarante (non vi ricorda Star Trek?, NdR). Uscite e salite le scale, appoggiate la bombola sulla balconata, quindi scendete, fate il giro dell'isolato, raggiungete il bordello ed entrate nel gazebo. Noterete che, fra le fronde degli alberi, si intravede la bombola di gas. Colpitela con una revolverata e avrete eliminato l'intera banda con un solo colpo!

SUPERARE I DUELLI

Il primo, contro la Banda dei fratelli Lever, è un semplice arcade: fate solo attenzione a non colpire gli innocenti. Invece Kenny the Kid non può essere battuto, almeno per il momento. Se però estraete velocemente la pistola (cioè spostate tempestivamente il puntatore vero l'alto) perderete solo un orecchio. Tamponate la ferita con il fazzoletto rosso per continuare l'avventura.

SVENTARE I PIANI DIABOLICI DI PENELOPE

Gettate a terra i revolver, e utilizzate la lavagna appoggiata sul banco per deviare il colpo della Derringer di Penelope. Vi ritroverete nella cantina della Scuola, in compagnia di un incendio. Dondolatevi sulla sedia per cadere, prendete l'orecchio d'argento, affilatelo sul pavimento e utilizzatelo per tagliare la corda (in tutti i sensi!).

SALVARE LA PELLE NEL DUELLO CON PENELOPE

Prendete la seconda sciabola e cercate di colpirla cliccando sulla vostra nemica: appena crolla, apparirà sulla porta Kenny the Kid. È il momento giusto per saldargli il conto: con una mira precisa degna di Billy the Kid, lanciategli addosso l'orecchio affilato!

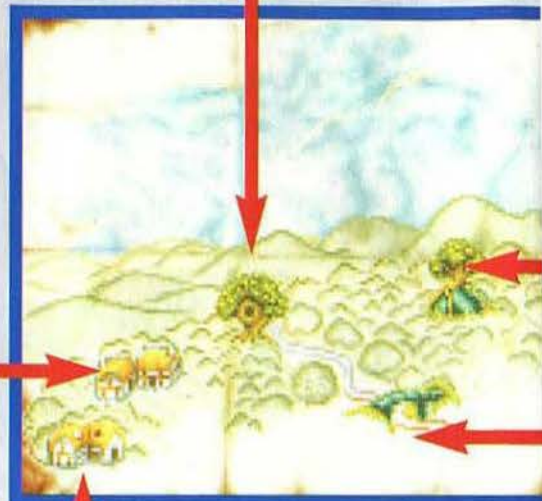
SIMON THE SORCERER

La Adventure Soft non ha risparmiato nessuno in questa sua ultima avventura: troverete citazioni e riferimenti umoristici al Signore degli Anelli, Indiana Jones, Alice nel Paese delle Meraviglie, il Mago di Oz, e molti altri. K, grazie alla soluzione inviataci da Marika Benaglia & Andrea Giolitto viene in aiuto di tutti gli avventurieri persi nel tentativo di diventare Maghi e sconfiggere il perfido Sordid. Pasta la Pizza, baby!

L'avventura del povero Simon inizia nell'abitazione del mago Calypso: aprendo il cassetto della scrivania troverete un paio di **forbici**, poi prendete il **magnete** dal frigorifero, e uscite. Andate a est e, prendete la **corda** e il **battacchio** appoggiato sul tavolo. Proseguite verso est, scambiate quattro chiacchiere con il venditore ambulante e poi andate verso ovest. Mettetevi nel cappello anche la **scala**, quindi entrate nella casa del Druido, dove troverete un **specimen jar** (in alto, sotto le suspicious erbs) e una **pozione contro il freddo**. Andate a est per due schermate e entrate nella Locanda: prima di tutto prendete i **fiammiferi** appoggiati sulla fruit machine a sinistra, parlate poi con le Walkirie, infine andate nel salottino a est, dove troverete quattro maghi. Una volta scoperti, vi affideranno una piccola missione: dovrete ritrovare una magica Staff appartenuta a un Necromante: e in cambio verrete nominato Mago a tutti gli effetti!

Uscite dalla saletta, tagliate la **barba** del naono utilizzando le forbici, e uscite: andando a ovest per due schermate, arriverete nelle Foresta. Al primo bivio andate verso sud, quindi proseguite verso est e arriverete vicino a una colonia di tarli, che vi chiederanno un pezzo di mogano. Dopo aver parlato anche con i tarli, andate a sud e poi a ovest, e arriverete davanti alla casa della Strega. Per ora non potrete entrare nella casa, per cui limitatevi a ruotare la manovella del pozzo e prendere il **secchio pieno d'acqua**.

Tornate indietro fino al primo bivio: andando verso est incontrerete un povero ladro immobilizzato da una spina nel piede, che naturalmente dovrete aiutare. In cambio, per provarvi la sua gratitudine, vi regalerà un utile **fischietto**. Andate a nord (la strada è nascosta dagli alberi), est, e arriverete in una radura dove incontrerete un Gufo Saggio (si fa per dire, NdR). Prendete la **piuma** che cade dal pennuto e poi tornate nella schermata con la colonia di Tarli. Prendendo il sentiero a est arriverete a un ponte bloccato da un Troll sceso in sciopero. Scambiate quattro chiacchiere con il Troll-Cobas e alla fine il manifestante vi strapperà il fischietto, chiamando da solo il vostro amico ladro, che accorrerà per aiutarvi.

Una volta liberata la strada, proseguite verso est, dove incontrerete un triste agricoltore, che non riesce a far crescere i suoi fagioli magici. Suggeritegli di innaffiarli, utilizzando poi il vostro secchio d'acqua, quindi uscite dalla schermata e rientrate subito: il contadino sarà sparito, ma nella pozza troverete ancora qualche **fagiolo magico**. Tornate davanti all'abitazione di Calypso, e andate nel giardino sul retro: utilizzate i fagioli magici sul mucchio di letame, quindi raccogliete l'**anguria**. Utilizzando la mappa, tornate dal gufo, poi proseguite verso est per due schermate e conoscerete un bardo che con i suoi bassi e acuti vi impedisce il passaggio. Lanciate l'anguria nel trombone, che subito gli estorcerete spacciandovi per un riparatore di strumenti musicali.

Tornate indietro di una schermata, quindi prendete il sentiero a nord-est e arriverete agli scavi archeologici del Dr. Von Jones (mi sembra di averlo già sentito!), che è alla ricerca di fossili. Continuate verso est, salite per le scale a nord-est e, esaminando la foglia, troverete una **lista della spesa** indirizzata al negoziante a due teste del paese. Scendete le scale e, esaminando il **sasso**, scoprirete la parola d'ordine per entrare nelle miniere dei Nani ("birra", ovviamente!). Salite ora le scale a destra, e seguite il sentiero verso est finchè non trovate una casetta costruita al confine con la palude. Entrate e, dopo le presentazioni con l'anfibio, accettate di bere l'intruglio di cui va tanto fiero. Ma non è finita! Dovrete chiederne altre due razioni! Alla terza, però, approfittando di un momento di distrazione del vostro ospite, utilizzate la specimen jar per raccogliere lo stufato di palude (no comment, NdR). Appena l'anfibietto esce alla ricerca degli ingredienti, potrete scoprire un passaggio segreto nascosto dalla cassa: tuttavia per ora non potrete percorrerlo, perché una delle assi è troppo traballante per i gusti di Simon.

Tornate quindi alla miniera dei Nani, ma stavolta

principessa. Dopo che Simon ha spezzato l'incatesimo della Strega e la principessa è diventata un simpatico maialino, tornate in paese, più precisamente alla Casa del Druido. Andate a ovest e utilizzate il maialino per eliminare la porta di cioccolato, entrate nella casa e prendete la **smokebox** e il **vestito da apicoltore.** Uscite e utilizzate i fiammiferi per accendere la smokebox, con cui potrete allontanare le api dall'alveare. Prendete la **cera** (la macchia arancione sull'alveare) e andate a ovest per due volte. Entrate nel negozio, consegnate la lista della

spesa al tipo con due teste, e poi fiondatevi nella locanda. Chiedete un drink all'oste e, mentre è girato, tappate con la cera la botte dietro il banco. Dopo aver portato fuori la botte, l'oste vi consegnerà una **consumazione omaggio.** Uscite, prendete la **botte** e fate un salto dal fabbro: utilizzate il sasso con il fossile sull'incudine per spaccarlo in due, quindi tornate agli scavi di Von Jones. Consegnategli il fossile e ditegli che l'avete trovato sulle montagne, e che avete marcato il luogo della scoperta con il metal detector. Avviatevi verso il luogo indicato a Von Jones e, mentre lo studioso è indaffarato alla ricerca di fossili, esaminando il nuovo scavo troverete una **pepita di milrith.**

Tornate in paese e utilizzate il milrith sull'incudine del fabbro, che lo trasformerà in un'ascia: portatela al boscaiolo che partirà subito verso il bosco. Entrate nella sua abitazione, prendete il **climbing pin** dal tavolo e spegnete il fuoco del caminetto con l'estintore; muovendo il gancio, arriverete nella cantina, dove il boscaiolo ha messo da parte diversi pezzi di legno. Prendete il blocco di **mogano,** tornate dai tarli, che grati per il "dolce", vi seguiranno ansiosi di sdebitarsi. Ritornate alla Torre, salite al primo piano e utilizzate i tarli sul pavimento davanti alla finestra. Giunti in modo "improvviso" al pianterreno, gettate la scala

prendete la strada a est. Seguendola, incontrerete un boscaiolo; scambiate quattro chiacchiere sulla sua professione e sui suoi problemi, e infine chiedetegli il **metal detector** per la ricerca del milrith (l'anagramma di mithril... NdR). Proseguendo verso est arriverete alle montagne: utilizzate il metal detector in ogni schermata, finchè Simon non trova il giacimento di milrith, lasciando per terra il metal detector per ricordarsi del posto. Proseguite comunque verso est fino al gigante addormentato, che dovrete disturbare suonando il trombone, quindi passate sopra l'albero caduto. Andate sempre verso est fino alla Caverna del Drago, dove scoprirete che il Drago ha un brutto raffreddore: utilizzate la pozione contro il freddo per curarlo (e addormentarlo) e soffiategli l'**estintore.** Uscite, andate di nuovo verso est e raccogliete il **sasso con fossile,** proseguite verso est e parlate con l'Albero Parlante, che vi promette di insegnarvi delle parole magiche se cancellerete con il white spirit la macchia sulle sue radici.

Tornate all'incrocio (è segnato sulla mappa), e, andando a est e sud, arriverete a una Torre: inserite il battacchio nella campana, suonatela e arrampicatevi per la trecciona lasciata cadere dall'immancabile

nel secondo buco e scendete nella segreta. Aprite il sarcofago e, prendendo il lembo di stoffa pendente, srotolate la mummia. Prendete la **staff** e tornate dai maghi del paese, che però ora pretendono 30 pezzi d'oro per nominarvi Mago a tutti gli effetti. Tornate allora all'incrocio in mezzo al bosco, prendete la strada a nord-est, e incontrerete Golum (anche questo mi sembra d'averlo già visto...); chiacchierate un po' con il sssimpatico ometto, quindi regalategli la specimen jar contenente lo stufato di palude, e in cambio, potrete pescare nel laghetto. Dopo un po' di tempo, troverete un **anello magico** che rende invisibile il portatore (ma va?, NdR). Tornate alla miniera dei Nani, entrate e, quando vi chiedono la parola d'ordine, rispondete "beer".

Scendete per le scale a destra, solleticate il nano addormentato con la piuma e prendete la **chiave**. Tornate al piano superiore e corrompete il nano di guardia con il barile di birra; scendete le scale di sinistra e aprite la porta con la chiave appena trovata. Incontrerete il guardiano del tesoro dei nani, che in cambio del buono omaggio, vi regalerà un **diamante**. Uscite, prendete il **gancio** e filate verso la Caverna del Drago: utilizzate il gancio sulla pietra posta sopra l'entrata, salite sulla grotta, unite il magnete con la corda e calatelo giù nel buco, raccogliendo un po' di **monete** d'oro (con il magnete?, NdR). È tempo di fare shopping nel paese: andate dal venditore ambulante e vendetegli il diamante per altre **20 monete**, tornate nella Locanda e pagate i maghi per ricevere l'investitura a Sorcerer. Quindi andate nel Negozio e acquistate il **martello** e il **white spirit**. Davanti al negozio dovreste trovare uno scatolone: apritelo e infilatevici dentro per entrare di nascosto nelle Prigioni dei Goblin. Al termine del viaggio uscite dallo scatolone, riprendetevi il **libro magico** rimasto sul fondo della scatola e l'**ossicino di topo** lasciato sul pavimento. Esamindo il libro magico troverete un **foglietto**, che dovrete infilare sotto la porta: inserendo l'ossicino nella toppa e riprendendovi il foglietto, potrete mettere le mani sulla **chiave**. Uscite, prendete il **secchio** e scendete le scale. Il Druido vi scambierà per un cattivone, ma basterà togliersi l'anello magico per provargli da che parte state. Mettegli in testa il secchio bucato, prendete poi le **mentine** e la **mazza rovente**, che dovrete agitare davanti al buco del secchio: il Druido, credendo di vedere la luna piena, si trasformerà in rana, e se la darà a gambe. Nel frattempo la vostra fuga sarà stata scoperta, e i goblin si appresteranno a sfondare la porta: non vi resterà che nascondervi dentro la iron maiden e aspettare...

Dopo qualche tempo, potrete uscire: prendete la **lima** che vi ha portato il Druido, segate le sbarre della porta a destra e fuggite via! Ritornate in paese, e fate una visitina al Druido: scoprirete che il vostro amico è disposto a regalarvi una potente pozione se gli porterete qualche rametto di una pianta che cresce solo sulla Skull Isle. Tornate nell'abitazione dell'anfibio che vi aveva costretto a mangiare lo stufato di palude, scendete nel passaggio segreto e riparate l'asse traballante con il martello. Prendete poi la **frogsbane** richiesta e portatela al Druido che, come promesso, vi regalerà la misteriosa **pozione** (vi ricordate della pozione di 'Alice nel Paese delle Meraviglie'?). Tornate all'Albero Parlante ed eliminate la macchia rosa con il white spirit: il vegetale vi insegnerà quattro importanti parole magiche. Ora siete pronti a sfidare la Strega: entrate nella sua abitazione (è segnata sulla mappa), e sfidatela a duellare con voi. Per vincere basta non utilizzare mai la penultima parola, che trasforma in topolino, se non quando la vostra avversaria prende la forma di un drago: infatti l'unica via di fuga è la tana del topo nel muro in alto a sinistra. Tornate sulle montagne, nella schermata con il sentiero di chiodi. Fissando l'ultimo, potrete superare il baratro. Proseguite verso est, sciogliendo il pupazzo di neve con le mentine, e arrivete alla Torre di Sordid: utilizzate la scopa magica per superare il precipizio, quindi bevete la pozione del Druido per passare sotto alla porta.

Qui incontrerete il cagnolino di Simon, che acchiapperà il suo padrone, gettandolo poi nel giardino. Prendete il **sasso**, la **foglia** e il **fiammifero** (nascosto nel secchio sfondato), proseguite verso ovest e prendete la foglia galleggiante (in modo da avvicinarla alla riva), piantandoci sopra prima il fiammifero e poi la foglia raccolta nello schermo precedente. Navigate fino ai **semi**, prendetene uno, schiacciatelo con il sasso, e versate l'olio ottenuto sul rubinetto. Lanciate il pelo di cane verso il rubinetto e poi tiratelo per far cadere qualche goccia. Attraversate il laghetto, prendete il **girino** che nuota nell'acqua vicina allo gnomo e ordinate alla rana di spostarsi. Prendete e mangiate il **fungo** per riacquistare le vostre dimensioni originali, quindi prendete il **ramo** dall'albero. Entrate di nuovo nella Torre, utilizzate il ramo per bloccare lo scrigno-trappola, e prendete la **lancia** e lo **scudo**. Scendete al piano inferiore, prendete il **teschio umano** con la lancia, alzate la pressa tirando la leva e spostate sotto di essa il forziere appoggiato nell'angolo a destra. Abbassate la pressa azionando di nuova la leva e prendete le **candele**.

Salite al primo piano, prendete il **sacchetto**, la **calza**, la **bacchetta magica** (appoggiata davanti allo Specchio) e il **libro** sulla destra, che dovrete subito leggere. Salendo al piano superiore, incontrerete due Demoni che hanno tutte le intenzioni di tornare nel loro Inferno: prendete il **libro** dallo scaffale di sinistra (leggete anche questo) e il **prodotto chimico** alle vostre spalle, che dovrete utilizzare sullo scudo per renderlo splendente. Una volta pulito lo scudo, appendetelo al gancio piantato di fronte ai due demoni, quindi scendete al piano inferiore. Mettete la calza nel sacchetto e utilizzate il tutto per catturare il **topo**, rifugiatosi nella sua tana. Parlate poi con lo Specchio Magico e chiedetegli di visualizzare i due Demoni, scoprendo così i loro veri nomi. Salite di nuovo al piano superiore, e convincete i due Demoni delle vostre potenzialità magiche: tracciate il pentacolo per terra e rispedite indietro la simpatica coppia che, per sdebitarvi, vi insegnerà a usare il Teletrasportatore. Entrate senza indugio e selezionate come destinazione i Fiery Pits descritti in uno dei due libri.

Prendete il **rametto** e le **pietre**, quindi scambiate quattro chiacchiere con l'attendente, che vi consegnerà un opuscolo sui Pits. Esamindo l'opuscolo più attentamente, troverete un **elastico** che, unito al rametto, si trasformerà in una efficiente fionda, con cui dovrete colpire il campanello di allarme. Prendete i **fiammiferi** dal bancone ed entrate nei Pits. Superate il ponte, raccogliete il **secchio di cera per pavimenti** ed entrate nella grotta, dove troverete il perfido Sordid. Colpitelo subito con la bacchetta magica, quindi lanciate i fiammiferi nei Pits per risvegliare la lava e gettate poi nel magma la bacchetta magica. Ma non è finita! Sordid si risveglierà e, naturalmente, cercherà di vendicarsi: utilizzate la cera per pavimenti quando si distrae e il vostro avversario precipiterà nei Pits!

ADESSO C'É EL DOM
SOFTWARE GAMES PER CORRISPONDENZA.

Tutto quello che stavate cercando adesso c'é.
EL DOM Vi presenta tutte le ultimissime novità software games a prezzi incredibili, con in più un'eccezionale **offerta lancio**.
Inoltre dispone di una vasta gamma di accessori per computer dalle schede sonore Mediavision ai Joystick.... per rispondere al meglio alle Vostre esigenze.

CD ROM

Quando scende la notte e le scene dell'orrore diventano reali.

L. 199.000

CD ROM	
ADVANTAGE TENNIS	107.000
ALONE IN THE DARK	116.000
CRISTALIA	89.000
CYBERWORLD	89.000
ERIC THE UNREADY	99.900
EUROPEAN SPACE SIMUL. MEGA	89.000
EYE OF THE BEHOLDER 3	99.900
FASCINATION	89.000
GOBLIINS 2	116.000
GOBLIINS	89.000
GREAT NAVAL BATTLES	**119.900**
HUMANS I+II	**89.900**
I GRANDI ARTISTI DEL '900	**119.900**
INCA	134.000
INDIANA JONES (Talkie)	89.000
JURASSIC PARK	**79.900**
KING'S QUEST VI	**129.900**
LABIRINTH	116.000
LAURA BOW 2	109.900
LEGEND OF KYRANDIA	**119.900**
LEISURE SUIT LARRY VI	**119.900**
LOOM	89.000
MONKEY ISLAND 256 COLORI	89.000
MOTOR STARS	**149.900**
OSCAR (TROLLS 2)	**69.900**
PROTOSTAR	**89.900**
PUTT PUTT	89.000
RINGWORLD	109.900
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE	89.000
SHERLOCK HOLMES	89.900
STAR TREK 2	89.900
T.F.X.	119.900
THE HOUND OF THE BASKERVILLES	89.000
THE LAWNMOWER MAN	109.900
TORNADO	109.900
ULTIMA da I a VI SERIES	180.000
VIRUS KILLER	89.000
WING COMM. II & ULTIMA UNDERW.	143.000
WING COMMANDER & ULTIMA VI	143.000
WING COMMANDER II DELUXE	143.000
WINTER SUPER SPORT	69.900
WOLFPACK	109.900
WOMEN IN MOTION	89.000

VARIE	PC	AMIGA
688 SUBMARINE ATTACK	62.000	44.000
ADVANTAGE TENNIS	71.000	62.000
AIR LAND AND SEA	80.000	71.000
BARD'S TALE CONSTRUCTION SET	98.000	80.000
BATTLECHESS	62.000	53.000
BATTLECHESS II	62.000	53.000
BIRDS OF PREY	98.000	71.000
BRECH 2 ENHANCED	71.000	53.000
BUDOKAN	62.000	44.000
CASTLES	80.000	62.000
CENTURION	71.000	53.000
CHUCK YEAGER'S AFT	62.000	53.000
DICK TRACY	80.000	62.000
GLOBAL EFFECT	89.000	71.000
GOBLIINS 2	71.000	62.000
HARD NOVA	62.000	44.000
HARPOON 1.2.1	89.000	71.000
HARPOON BATTLESET N.3	62.000	62.000
HARPOON BATTLESET N.4	62.000	62.000
HARPOON SCENARIO EDITOR	62.000	62.000
INDIANA JONES ACTION GAME	71.000	53.000
INDIANA JONES AND THE FATE OF ATL.	98.000	98.000
INDY 500	62.000	44.000
JOHN MADDEN FOOTBALL	71.000	62.000
KID PIX	62.000	53.000
LEMMINGS PACK	71.000	62.000
LEMMINGS 2	89.000	71.000
LOOM	62.000	62.000
LORD OF THE RINGS	80.000	62.000
MONKEY ISLAND	62.000	62.000
MONKEY ISLAND 2 Le chuck's revenge	98.000	98.000
PGA TOUR GOLF	62.000	53.000
PGA TOUR GOLF COURSES DISK	44.000	44.000
PLAYROOM	62.000	71.000
POPULOUS	80.000	53.000
POPULOUS II	89.000	71.000
POPULOUS THE PROMISED LANDS	18.000	18.000
POWER MONGER	80.000	62.000
RISKY WOODS	71.000	62.000
ROME AD 92	80.000	62.000
RULES OF ENGANGEMENT	98.000	80.000
SYNDICATE	89.000	71.000
STEEL EMPIRE	80.000	62.000
STRATEGO	71.000	62.000
THE KEYS TO MARAMON	98.000	71.000
WEEN	80.000	71.000

ARCADE AZIONE	PC	AMIGA
ALFRED THE CHICKEN	—	69.900
ALIEN 3	Telefonare	
ALIEN BREED 2 (amiga 1200)	—	89.900
AXESS DENIED	Telefonare	
BART V'S THE WORLD	Telefonare	
BATMAN THE RETURNS	79.900	—
BEASTLORD	—	59.900
BLASTAR	—	59.900
BLOB	—	59.900
BRUTAL FOOTBALL	79.900	69.900
BURNING RUBBER	—	69.900
CANNON FODDER	—	69.900
DANGEROUS STREETS	—	59.900
DEEP CORE	—	59.900
DIGGERS (amiga1200)	—	89.900
DISPOSABLE HERO	—	64.900
DONK	—	59.900
FIRE & ICE	79.900	—
GULP	Telefonare	
K240	Telefonare	
KIT VICIOUS	Telefonare	
KRUSTY'S FUN HOUSE	Telefonare	
LEGACY OF SORASIL	Telefonare	
MAGIC BOY	59.900	59.900
MANCHESTER UNITED PR. L CH.	Telefonare	
MARIO IS MISSING	—	79.900
MORPH	—	79.900
MORTAL KOMBAT	79.900	69.900
MR. NUTZ	Telefonare	
ONE STEP BEYOND	49.900	—
OSCAR (TROLLS 2)	69.900	59.900
OVERKILL (amiga 1200)	—	49.900
PREMIER MANAGER 2	89.900	—
QUATERPOLE	Telefonare	
REACH OUT FOR GOLD	59.900	—
REALMS OF DARKNESS	Telefonare	
RYDER CUP	79.900	—
SEVENTH SWORD OF MENDOR	Telefonare	
SILVERBALL	89.900	—
SPEED RACER	Telefonare	
STREET FIGHTER 2	79.900	—
STRIKER 2	Telefonare	
SURF NINJAS	79.900	59.900
TENS AI	Telefonare	
TERMINATOR 2: THE ARCADE	79.900	69.900
THE LOST VIKINGS	79.900	69.900
TOTAL CARNAGE	Telefonare	
TIM TOONS	Telefonare	
TREASURE IN THE SILVERLAKE	Telefonare	
TRODDLERS	Telefonare	
TURRICAN III	—	69.900
URIDIUM II	—	69.900
WINTER OLYMPICS	99.900	89.900
YO!JOE	69.900	—
ZOOL 2	—	69.900

NOVITÀ NOVITÀ NOVITÀ

Il tradimento ha trasformato John Hammond in un vero incubo.
PC L. 79.900 Amiga **L. 59.900**
Amiga 1200 **L. 69.900**

Con PRIVATEER vai fino ai limiti dell'universo e anche oltre...

PC **L. 139.900**

Un complemento indispensabile per la serie Strike Commander.

PC **L. 69.900**

Se sei pronto per gli scontri tra alieni, drioidi e umani...

BODY BLOW 2
Amiga
L. 79.900

Amiga 1200
L. 89.900

SIMULAZIONE	PC	AMIGA
AIR BUCKS	79.900	69.900
AIR WARRIOR 2	99.900	—
ARMORED FIST	Telefonare	
BATTLE ISLE '93	69.900	—
BETRAYAL AT KRONDOR	139.900	—
BLUE FORCE	99.900	—
CHESS MANIAC	139.900	—
CHESS MASTER 4000 TURBO (Windows)	89.900	—
CIVILIZATION (amiga 1200)	—	99.900
CLASH OF STEEL	119.900	—
DELTA	Telefonare	
DOGFIGHT	119.900	99.900
ELITE II - FRONTIER	99.900	79.900
F117 A	—	109.900
GABRIEL KNIGHT	Telefonare	
HARRIER SUPER VGA	109.900	—
INTERNATIONAL OPEN GOLF	69.900	—
JACK THE RIPPER	Telefonare	
KING MAKER	Telefonare	
KING'S QUEST VI	109.900	—
LANDS OF LORE	99.900	—
LEISURE SUIT LARRY V	99.900	—
MAELSTROM	99.900	—
MIGHT & MAGIC V	129.900	—
N.F.L. 94	Telefonare	
NAPOLEONICS	79.900	—
NFL FOOTBALL	119.900	—
PIRATES GOLD	139.900	—
RED CRYSTAL	Telefonare	
SIM FARM	89.900	—
SIM LIFE (amiga 1200)	89.900	—
SIMON THE SORCERERS	99.900	89.900
SPACE QUEST V	109.900	—
STAR REACH	Telefonare	
STARLORD	Telefonare	
SUBWARS	139.900	—
T.F.X.	109.900	—
TORNADO	99.900	—
TWILIGHT 2000	—	79.900
YSERBIUS	119.900	—

EL DOM
TECNOLOGIA & TELECOMUNICAZIONE

38100 TRENTO - VIA BRENNERO, 394
TEL. 0461/828600 - FAX 0461/828622

Orario negozio dal lunedì al sabato: 9.00/12.00 15.00/17.00

ORDINARE É FACILE

puoi telefonare

0461/828600

spedirci un fax

0461/828622

o compilare e spedire il coupon all'indirizzo indicato

Un servizio a Vostra disposizione per informazioni e ordini 24 ore su 24.

INVIATEMI AL PIÙ PRESTO I PRODOTTI INDICATI SU QUESTO MIO ORDINE
Buono d'ordine da inviare a: EL DOM - VIA BRENNERO, 394 - 38100 TRENTO (TN)

Cognome e Nome

Indirizzo e N. civico

C.A.P. Città e provincia

Prefisso e numero telefonico

Firma (se minorenne di un genitore)

Descrizione	Computer	Prezzo

❑ Spese di spedizione invio ordinario L. 5
❑ Spese di spedizione invio urgente tramite corriere L. 15

Totale

❑ Pagherò al postino in contrassegno ❑ Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a EL I

Tutti i prezzi possono subire variazioni senza preavviso.

RETURN TO ZORK

Il nostro Paolo Paglianti, armatosi di spada, CD e tastiera, ha esplorato a tempo di record il Great Underground Empire alla ricerca di nuovi e vecchi nemici, riuscendo poi a ritornare sano e salvo nella nostra dimensione per aiutare i lettori alle prese con i problemi Zorkiani di questa incredibile avventura. Abbiamo preferito lasciare i nomi di molti oggetti e di tutte le locazioni in inglese per facilitare la comprensione della soluzione. Who's like us?, come direbbe Boos!

L'avventura del nostro eroe Zorkiano inizia al **Mountain Pass**: prendete il *sasso* che si trova per terra sulla sinistra e scagliatelo contro l'avvoltoio; non toccate la *bonding plant*, ma invece dirigetevi verso la **LightHouse**. Chiacchierate un po' con lo sbadatissimo guardiano del faro, quindi uscite e girate attorno al faro. Tagliate la *pianta rampicante* con il coltello che vi siete portati da casa, utilizzatela per legare tra loro le assi di legno e otterrete una comodissima zattera che vi permette di andare verso sud senza passare per la mortale **Road to the South**. Grazie alla zattera arriverete a **West Shanbar**, la città superiore. Prima di tutto visitate la **School House**, dove, colpendo la campana con il coltello, incontrete Mrs Peepers, che vi regalerà un *notebook*; fate poi un salto nell'**Hardware Store** in rovina, dove troverete una *box* e una *crank*, insieme a degli inutili topini bianchi. Entrate poi nel **Town Hall** e leggete tutti i dossier contenuti nell'archivio, che forniscono utili informazioni soprattutto a chi non si è mai avventurato nel magico mondo di Zork.

Dirigetevi ora verso il **Mill** (a sinistra guardando il pontile), dove conoscerete Boos, un inguaribile ubriacone che vi offrirà un bicchierino ogni volta che entrate nel suo mulino. Uscite dalla porta posteriore, estraete il *chock* dalle pale del mulino, prendete la *chiave del Gift Shop* e tornate in città. Aprite la porta del **Gift Shop** con la chiave appena trovata, e prendete la *batteria* (che dovrete infilare nel Magic Orb) dagli scaffali. Date un'occhiata alla cassa e prendete gli *Zorkmid* e i due *Ticket*. Ritornate davanti al pontile e scendete (c'è una scaletta sulla destra). Qui incontrerete un vagabondo (waif): scambiate i due Ticket con un misterioso oggetto sporco. Tornate da Boos, accettate il bicchierino e versatelo nella pianta a sinistra. Brindate con il vostro ospite, bevendo dal bicchiere vuoto per evitare di subire gli effetti dell'alcool. Ripetete il trucchetto quattro volte e Boos, cadendo ubriaco fradicio per terra, aprirà una botola. Uscite e rientrate subito, quindi date il via a un altro "toast" zorkiano, ripetendo il trucchetto appena spiegato. Dopo il terzo bicchierino che vuotate nella pianta, chiedete a Boos le *Car Keys* con l'icona del segnale stradale, e otterrete le chiavi che aprono la porta in fondo alla botola. Prendete la *Flask* appoggiata ai suoi piedi, scendete per la botola, aprite la porta e vi ritroverete nel mitico **Great Underground Empire**, più precisamente in un altro **Mill**. Uscite da questo nuovo mulino, e dirigetevi verso **East Shanbar**.

Uscite dalla città passando per il ponte, andate a sinistra e prendete lo *Zorkian Book* dal **Fool's Memorial**, proseguite verso sinistra e arriverete alla **Snoot's Farm**. Entrate passando dalla finestra, quindi aprite la terza porta da destra. Troverete la scatenatissima Rebecca, che vi stenderà con un destro per la vostra intrusione; dopo le dovute spiegazioni, scoprirete che Rebecca è una vostra alleata nella lotta contro Morpheus. Rebecca d'ora in poi vagherà per le strade a ovest della città: appena la vedete, scattatele una foto. Aprendo la porta a sinistra troverete Alexis, un raro esemplare di Hell Hound, di cui dovrete registrare il ringhio. Prendete poi il *Mirror* dalla stanza da letto (a destra del salone principale), quindi dirigetevi verso la cucina: riempite il lavandino aprendo il rubinetto, prendete la *Saponetta* e gettetela nel lavandino, in modo da ottenere dell'acqua saponata. Lavate il regalo del waif e scoprirete primo pezzo di un misterioso *Disco*.

Prendete poi il *Thermoz* dal tavolo e la *Meat* dal frigorifero, che nel giro di pochi minuti inizierà a marcire e puzzare. Già che ci siete, riempite la *Flask* con l'acqua del rubinetto.

Uscite dalla Snoot's Farm, andate a destra e arriverete al **Carrot Silo**: infilate la crank nell'apposita fessura e, ruotando in senso orario, farete esplodere il silos, ritrovandovi poi letteralmente sommersi dalle *carote*. Prendetene qualcuna, quindi proseguite verso sinistra e raggiungerete la **Pugney's Ranch**. Avvicinatevi all'abitazione rossa, parlate con il proprietario con un'espressione Apologetic, e vi permetterà di raccogliere la *Bra Box*, opportunità che dovrete cogliere al volo. Entrate poi nella stalla (edificio blu) per mungere la mucca. Per evitare di essere presi a calci, dovrete prima di tutto prendere un po' di *Hay* dal mucchietto

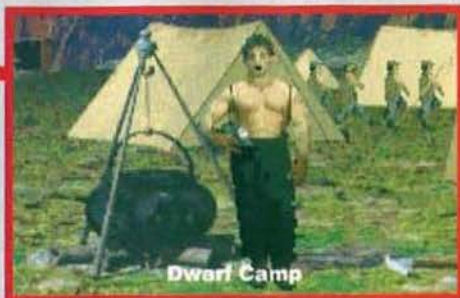
sulla sinistra, appoggiatelo per terra e accendetelo con un fiammifero. Riscaltatevi le mani su fuocherello, quindi, utilizzando il Thermoz, potrete mungere la mucca. Tra una mungitura e l'altra, dovrete anche sfamare la mucca con qualche carota.

Tornate a **East Shanbar**, entrate nell'**Armoury** (secondo edificio a sinistra) e parlate con Moodock, che vi sfiderà a Survivor (le regole sono spiegate anche in uno dei dossier della Town Hall di West Shanbar). In questa prima partita non potrete perdere, quindi limitatevi a muovere il vostro pezzo finchè Moodock, come premio della vostra vittoria, vi regalerà una specialissima *Coin* e un'altrettanto importante *Sword*.

Avvicinatevi poi all'**Incinerator** (terzo edificio a sinistra), tirate la Leva 1 e gettate il Bra Box nelle fiamme. Azionate di nuovo la Leva 1, quindi tirate anche la Leva 2. Versate l'acqua contenuta nella Flask sull'*Hot Wire* per raffreddarlo, e prendetelo.

Andate davanti al **General Store** (il primo edificio sulla sinistra), forzate la porta con il Wire e catturate i *Topi*, che dovrete mettere subito nella Box. Agitate due o tre volte la scatola di corn flakes, e alla fine troverete un *Whistle*.

Uscite dalla città andando verso est, quindi prendete il sentiero a sinistra: raccogliete le *Tiles*, ruotate di 180 gradi e prendete anche il corrispondente *Frame*. Inserite le Tiles nel Frame, dovrete cimentarvi in una specie di Gioco del 15: la soluzione è "Water Unseen At Falls Mix With Bat Dropping Yields Potion For Invisibility" (l'ultimo quadratino, quello con "Invisibility", appare solo se componete il resto della frase). Ruotate di nuovo e troverete un nuovo frammento del *Disco* e due pezzi di *Illuminyte*.

Tornate in città e entrate nell'**Inn of Isenhough** (primo edificio a destra): date a Molly Kettle i Zorkmid necessari per passare una notte nell'albergo, e quindi salite in camera.

Appoggiate i due pezzi di Illuminyte sul comodino, accendete radio e tv, e poi spegnete la luce per sprofondare nel sonno. Durante la notte sognerete il perfido Morpheus, ma non dove preoccuparvi più di tanto... almeno per ora!

Al risveglio accendete la luce, prendete l'Illuminyte e uscite dall'albergo.

Versate il latte dal *Thermoz* alla *Flask*, quindi date un salto alla **Pugney's Ranch** e, seguendo la procedura spiegata prima, riempite di nuovo il Thermoz di latte. Attraversate e uscite dalla città, seguite il sentiero sulla destra e arriverete finalmente alle **Whispering Woods**, di cui riportiamo la mappa - attenti, perché le routine grafiche utilizzate per disegnare questo labirinto ingannano facilmente, quindi potreste trovare un passaggio dove invece dovrebbe esserci un muro. Questa foresta è protetta da un potente incantesimo che riduce progressivamente il vostro campo visivo: quando appare il messaggio sulla "Milky-Way", bevete il latte sia dalla *Flask* che dal *Thermoz* (ricordatevi che dal *Thermoz* potrete bere due volte!). Scoprirete, però, che l'annebbiamento ritornerà quasi subito. Non vi resta che tornare indietro, riempire nuovamente i vostri contenitori con il latte e ritentare. Dopo la seconda bevuta recupererete pienamente le vostre capacità visive, e vincere cinque punti.

Uscendo dalla foresta troverete un tetro molo: suonate tre volte la campana e mostrate la Coin ricevuta da Moodock al traghettatore per raggiungere la **Canuk's Island**. Salite per il sentiero e entrate nell'Hut di Canuk: prendete lo *scroll* e leggetelo al papero, che si trasformerà in Canuk. Mostrategli i frammenti del Disco e vi manderà nella **Ship in the Bottle**! Avete poco tempo, quindi sbrigatevi: salite verso l'alto, annotatevil numero e scendete nella cabina del Capitano. Utilizzate il numero appena trovato per aprire la cassaforte, prendete il terzo frammento di *Disco*, la *Piastra Metallica* e chiudete la cassaforte. Prendete il *Rag*, quindi selezionate, in modo da "averlo in mano" come icona il Mirror e uscite dalla Nave Imbottigliata.

Canuk, controllato da Morpheus, tenterà di trasformarvi in papero, ma il vostro specchio rifletterà l'incantesimo. Fate mangiare al papero lo scroll, prendete l'uovo e uscite. Una volta fuori potrete rompere l'uovo con il coltello e riprendervi lo scroll. Tornate sul molto, suonate due volte la campana, mostrate come prima la Coin a Caronte e potrete riattraversare il Lago. Superate di nuovo le **Whispering Woods**, e tornate a **East Shanbar**. Andate dal **BlackSmith** (secondo edificio a destra), consegnategli la Sword e pagatelo affinché la ripari. Fatevi un giretto nei dintorni, quindi tornate dal fabbro per recuperare la vostra fiammante spada. Uscite di nuovo dalla città, prendete il sentiero a sinistra e arriverete alla **Forest of the Spirits**: seguendo la mappa, raggiungete il Metallic Tree e colpitelo con la Sword. Raccogliete tutte le *Coin* da terra e tornate dal **BlackSmith**. Mostrategli la spada rotta e assumete un'espressione Arrabbiata: dopo qualche borbottio vi consegnerà un *Complain Ticket*.

TNT

Andate da Ben (a sinistra, guardando il ponte), chiedetegli come si crea un nodo come quello che regge in mano, e consegnategli il Complain Ticket per ricevere la *True Dwarven Sword of Zork*. Mostrategli poi la foto di Rebecca e accettate la *Sealed Note*. Infine, se non avete più latte, come è probabile, mungete di nuova la mucca di Pungey.

Attraversate nuovamente la **Whispering Woods** e il lago per arrivare di nuovo di fronte all'Hut di Canuk. Staccate il *Magnete* dalla porta, e utilizzatelo insieme al Whistle, in cui dovrete poi soffiare. D'ora in poi l'Avvoltoio che ha risposto al vostro richiamo vi porterà dovunque desideriate: basta cliccare sulla locazione corrispondente sulla mappa!

È tempo di esplorare a fondo la **Forest of the Spirits**: seguendo la strada che porta alla vostra meta, la **Boar Statue**, troverete diversi ostacoli. Il primo è il Bowman, che dovrete calmare con un po' di latte. Appena entrate nella Zona Buia, dovrete accendere un fiammifero: parlate poi con un'espressione Amichevole alla Fatina, che vi regalerà una sacchetto di *Fairy Dust*. Infine incontrerete una sospetta distesa di foglie: gettate un oggetto qualsiasi (a parte la Sword, ovviamente!) e tagliate la rete per recuperare l'oggetto usato come esca. Arrivati alla **Boar Statue**, colpitela tre volte con la Sword e recuperete un altro frammento di *Disco*.

Ritornate alla stalla del **Purney's Ranch**, e dirigetevi verso sinistra: arriverete al **Vulture Pits**, dove dovrete cospargere la *Rotting Meat* con il *Fairy Dust* e poi getterla verso l'entrata, in modo da addormentare gli avvoltoi. Entrate nel nido e prendete il *Talon*. Tornate in superficie, più precisamente dal Mayor: consegnategli il Zorkian Book e fatevi tradurre la prima barzelletta; già che siete da queste parti, mostrate il libro anche a Mrs. Peepers; raggiungete di nuovo la città sotterranea e cercate Rebecca. Facendole ascoltare la registrazione del commento di Mrs Peepers sul Zorkian Book, la convincerete a tradurre una seconda barzelletta; il fabbro, dietro pagamento, può tradurre un'altra barzelletta. Infine andate da Ben e pagatelo per affittare una barca, che potrete far partire mettendo i Topi nel motore (altro che Tigre!). Alla fine del vostro viaggio, arriverete alla **Witch's Hut**: parlatele con una espressione di Amicizia, e vedrete che tutto andrà per il meglio. Mostratele il Zorkian Book e potrete sentire l'ultima delle quattro barzellette, quindi consegnatele la Sealed Letter di Ben e acchiappate la *Staff*. Raggiungete la città, ma poi tornate subito dalla Witch Itah: mostrandole un po' di latte, dovrebbe permettervi di prendere la *Bat's Cage* (in caso contrario, tornate qui più tardi).

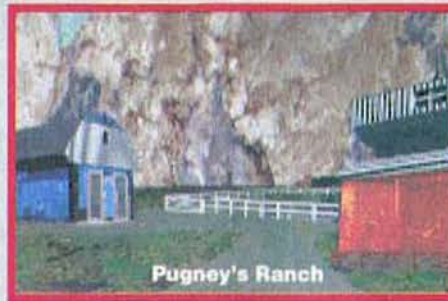
Tornate al **Mountain Pass** in superficie, estraete la *Bonding Plant* con il coltello, e raggiungete i **Cliffs of Depression** (andando a sinistra dai cartelli davanti alla **Snoot's Farm**), prendete la *Rope* e legatela al ramo dell'albero.

Arriverete all'entrata di un circolo privato, il **Comedy Club**: salite sul palco e, grazie al registratore audio, potrete far sentire al pubblico le quattro barzellette (se non ve lo ricordate, sono state raccontate dal Mayor, da Rebecca, dalla Witch Itah e dal BlackSmith), in modo da vincere la gara tra cabarettisti. Il padrone del locale, Cliff, vi consegnerà come premio un altro frammento di *Disco*. Uscite dal Club e recuperate la *Rope* appesa all'albero. Ritornate davanti alla **Light House** (in superficie) e, mostrando al Guardiano i pezzi di Illuminyte, potrete entrare; mostrandogli anche il *Disco*, otterrete l'ultimo frammento!

GREAT UNDERGROUND EMPIRE

Salite le scale, legate la *Rope* allo scorrimano, utilizzando il nodo insegnatovi da Ben; quindi fissate all'altra estremità della *Rope* il *Talon*, che potrete poi lanciare verso l'albero oltre il fiume. Il *Talon* tornerà indietro come un boomerang e a questo punto potrete attraversare il fiume.

Seguendo il sentiero arriverete al **Temple of Bel Naire**: prendete lo *Shield* dalla statua, e entrate nel Tempio, dove incontrerete una Sacerdotessa. Mostratele la *True Dwarven Sword of Zork*, per farvela benedire, quindi esaminate l'Altare. Uscite dal Tempio: a questo punto vi conviene tornare indietro sulla **Light House** e riprendervi il *Talon* e la *Rope*, e poi tornare qui cliccando sulla mappa (simpatici, gli Avvoltoi, eh?). Girando di 180°, noterete che una sezione del muro sulla destra si è aperta, rivelando un passaggio segreto. Seguendo il sentiero arriverete al **Dwarven Mine**, dove il capomastro vi consegnerà un *Helmet*. Ascoltando i due Dwarf, scoprirete come attraversare le Miniere: andate a in alto a sinistra e sedetevi nel carrello. Nelle Miniere incontrerete una serie di incroci: la combinazione giusta di svolte è Sinistra, Destra, Avanti, Destra, Sinistra, Destra, Avanti, Destra, Sinistra, Sinistra, Destra e infine Avanti.

Arriverete al **Ancient Ruins**, dove troverete sette statue in incredibili pose: partendo da destra, dovrete dare alla prima Statua l'*Orb*, alla seconda lo *Shield*, alla terza l'*Helmet* & la *Box*, saltare quella centrale, alla quinta il *Thermoz*, alla sesta il *Talon* e all'ultima la *Staff*. Quindi posizionate il *Disco* nella bacinella centrale e premete il pulsante verde: non è possibile descrivere la scena a cui assisterete, comunque l'importante è che i frammenti si riuniranno nel *Flying Disk of Frobozz*!

Riprendetevi tutti gli oggetti (non dimenticatevi il *Flying Disk of Frobozz*) e tornate nel sottosuolo, più precisamente alla **Troll Caverns** (a destra dall'**Heròs Memorial**): indossate l'*Helmet* e entrate nel Tunnel. Incontrerete tre guardie Troll: per abbattere la prima dovrete colpire da sinistra (swing left), la seconda cadrà se colpita dall'alto (swing up) e l'ultima se colpita dal basso (swing down). Arriverete al cospetto del Re Troll, che dovrete impaurire assumendo un aspetto arrabbiato costrin-

Tornate alle **Cliffs of Depression**, ruotate di 180° e andate verso sinistra; lanciate il *Flying Disk of Frobozz* per abbattere l'illusione e arriverete alla mitica **Citadel of Zork**. Lanciate una freccia contro la mano per superare il portone, quindi bevete la *Invisibility Potion* per evitare gli attacchi dell'Orco. Una volta invisibili, fategli ascoltare la registrazione del ringhio di Alexis (l'Hell Hound che protegge una stanza della casa di Rebecca) per farlo fuggire. Al **Citadel Bridge** dovrete gettare tutti gli oggetti in vostro possesso sul ponte di sinistra per far salire quello di destra, che vi permette di arrivare al cospetto di Morpheus; qui sarete sfidati a una mortale partita a Survivor, in cui però dovrete muovere il pezzo più debole, Trembyle, che si sposta come il cavallo negli scacchi. Per vincere dovrete utilizzare questa sequenza di mosse: C2, D4, B3, D2, B1, A3, C4, B2, D1, C3, A2, C1, D3 e B4 (se la pedina avversaria si trova sulla casella dove dovete spostarvi, passate la mano). Alla fine della partita, Morpheus sarà sopraffatto dai maghi che lui stesso aveva imprigionato e inizierà la Second Great Diffusion!

gendolo a consegnarvi il *Fear Neacklace*.

Raggiungete la **Forest of the Spirits**, e attraversatela fino ad arrivare allo Spider: impauritelo con il *Fear NeckLace*, tagliate la ragnatela con la *Sword* e potrete raggiungere il **Flood Control Dam #3**. Esaminate il "retro" della cascata e riempite la *Flask* (vi ricordate la frase del "gioco del 15"?).

Andate nelle **Whispering Woods**, liberate i pipistrelli dalla gabbia, prendete un po' di *Bat Guano* e immergetelo nella *Flask*: otterrete una *Invisibility Potion*.

STAKAR COMPUTERS

STAKAR POINT

MOTHER BOARD VESA LOCAL BUS 3 SLOTS + ZOCCOLO PER PENTIUM OVERDRIVE (P24T/ZIF)
SCHEDA VIDEO VGA CIRRUS LOGIC CL5428 VESA LOCAL BUS (TRUE COLOR+WINDOWS ACCELLERATOR)
ASSISTENZA DIRETTA IN SEDE - PREZZI x 1000 ESCLUSA IVA 19%

CPU	RAM	HARD DISK	SCHEDA VGA	SOFTWARE	
386DX-40	4MB	170MB	CL5428	MS-DOS 5.0 + WINDOWS 3.1	1.540
486DX-33	4MB	170MB	CL5428		1.940
486DX-40	4MB	170MB	CL5428		1.990
486DX2-66	4MB	170MB	CL5428		2.290
PENTIUM-60 PCI	8MB	170MB	CL5422		4.990

HARD DISK 250MB	+ 100
HARD DISK 340MB	+ 200
HARD DISK 540MB	+ 750
CONTROLLER HD/FD LOCAL BUS VESA	+ 60
MS DOS 6.0	+ 60
LOTUS SMARTSUITE 2.0 PER WINDOWS (AMI PRO 3.0 - LOTUS 1,2,3 4.0 - FREELANCE GRAPHICS - CC MAIL)	+ 150
MONITOR 14" STAKAR/HANTAREX 1024x768x0.28	420
MONITOR 14" STAKAR/HANTAREX 1024x768x0.28 NI LR	470
MONITOR 14" STAKAR/HANTAREX 1024x768x0.28 NI LR - DIGITALE 20 MEMORIE	540
MONITOR 17" STAKAR/PHILIPS 1280x1024x0.26 NI - DIGITALE 26 MEMORIE	1.640

MOTHER BOARD

386DX-40	240
486DX-33 64KC	640
486DX2-50 64KC	790
486DX2-66 64KC	990
VESA LOCAL BUS 486DX-33 128KC	690
VESA LOCAL BUS 486DX-40 128KC	740
VESA LOCAL BUS 486DX2-66 128KC	1.090
VESA LOCAL BUS 486DX-XX NO CPU 128KC/256KC	190/290

HARD DISK AT-BUS

210MB WESTERN DIGITAL 15ms	390
250MB W.D. / CONNER / SEAGATE 15ms	440
340MB W.D. / CONNER / SEAGATE 12ms	540
425MB WESTERN DIGITAL 10ms	750
540MB WESTERN GIGITAL 10ms	1.040
CTRL+CACHE PROMISE DC4030 VESA LOCAL BUS 0>16MB	290
CTRL+CACHE PROMISE DC420 VESA LOCAL BUS 512KB>1MB	240

SCHEDE VGA (TRUE COLOR + WINDOWS ACC)

CIRRUS LOGIC CL5422 1MB (TC)	140
CL 5426 1MB	170
CL 5426 1MB>2MB VESA LOCAL BUS	190
CL 5428 1MB>2MB VESA LOCAL BUS	240

DIGITIZER - SCANNER

TAVOLETTA GRAFICA ACECAD 12x12"	290
TAVOLETTA GRAFICA ACECAD 18x12"	490
HANDY TRUST B/W 256 + OCR	190
HANDY TRUST COLOR 276.000C + OCR	390
HANDY LOGITECH SCANMAN 16.7 MC	650
SCANNER PIANO A4 TRUST 1200dpi 16,7 MC + OCR	1.290
SCANNER PIANO A4 UMAX UC-630 1200dpi 16,7 MC + OCR	1.690
SCANNER PIANO A4 UMAX UC-840 1600dpi 16,7 MC + OCR	2.040
SCANNER PIANO A4 UMAX UC-1260	2.990

MONITORS

14" TRUST B/W 1024x0.28	190
14" HANTAREX 1024x0.28	420
14" HANTAREX 1024x0,28 NI LR	470
14" HANTAREX 1024x0.28 NI DIGIT	540
14" LARIS 1024x0.28 LR	490
14" TRUST 1024x0.28 NI LR	540
14" NEC SVGA 1024x0.28 NI LR	640
15" TRUST 1024x0.28 NI LR	790
15" LARIS 1280x0.28 NI LR DIGITALE	840
15" NEC 3FGe 1024x0.28 LR	1.090
15" NEC 4FGe ipm 1024x0.28 NI LR	1.350
17" NEC 5FGe 1024x0,28x0.28 NI LR	1.790
17" NEC 5FG 1280x1024x0.28 NI LR	2.240
17" SONY OEM 1024x768x0.25 NI LR	1.640
17" ROYAL 1280x1024x0.28 NI	1.490
17" GOLDSTAR 1024x768x0.28 NI DIGITALE	1.290
20" SAMPO 1024x768x0.31 NI	1.690
20" SONY 2036 1280x1024x0.30 NI LR DIGITALE	3.750
21" NEC 6FG 1280x1024x0.28 NI LR DIGITALE	3.890

NOTEBOOK

486SLC25 4>8MB HD170MB SUPERMATE	2.690
486DX-XX 4MB NO HD	CHIED.

MODEM/FAX MNP2-5 V.42bis

TRUST + SOFTWARE BITCOM BITFAX DOS
SUPERFAX PER WINDOWS

2400/9600 INTERNO + VIDEOTEL	190
2400/9600 ESTERNO + VIDEOTEL	240
14400/14400 INTERNO	290
14400/14400 ESTERNO	340
14400/14400 POCKET + VIDEOTEL	370
SOFTWARE SUPERFAX x WINDOWS	50
SOFTWARE WINFAX LITE x WINDOWS	50

COPROCESSORI-SIMM

80387 SL-16/33 INTEL	150
80387 DX-33 INTEL	150
80387 DX-40 ULSI	170
SIMM 256 KB	25
SIMM 1 MB	90
SIMM 4 MB	290

SOFTWARE

WIN-WORKS 2.0/3.0 UPGRADE	90/150
WIN-WORKS 3.0	240
WIN-PUBLISHER 1.1/2.0 UPGRADE	90/150
WIN-PUBLISHER 2.0/DESIGN PACK 1.0	240/100
WIN-WORD 1.1	90
MS DOS 6.2 UPGRADE	100
WINDOWS 3.1 UPGRADE/WINDOWS 3.1	150/190
WINDOWS x WORKGROUP (UPGRADE)	190
MS VIDEO x WINDOWS	75
COREL DRAW 3.0 + CD ITALIANO	290
COREL DRAW 4.0 + CD ITALIANO (UPGRADE)	490
CD COREL ART SHOW / CD COREL PHOTOS	60/39
MS FLIGHT SIMULATOR 5	90

CD ROM

THE 7TH GUEST (2CD)/ + VIDEO	125/150
LEARN TO SPEAK ENGLISH (IN ITALIANO)	90
JAZZ MULTIMEDIA	140
MICROSOFT CINEMANIA / DINOSAURS	110
LOOM / KING'S QUEST V / GUY SPY	59
THE SECRET OF MONKEY ISLAND	59
TEMPRA ACCESS (PHOTO CD)	49
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE	59
WING COMMANDER	59
THE WORLD OF COMPUTER SOFTWARE (3 CD)	120
DINOSAUR ADVENTURE	75
GAME PACK II	49
ULTIMATE COLLECTION I / II	39/49
WORLD VISION (3 CD)	120
BATTLE CHESS/CHESSMASTER 3000	59
THE ANIMALS	59
SHAREWARE EXTRAVAGANZA (4 CD)	120
MULTIMEDIA WORLD ATLAS	75
THE COMPLETE WINDOWS SET/ POWER UTILITIES	39
THE EDUCATIONAL DISK / THE PROGRAMMER DISK	39
SUPER ARCADE GAMES I / II	39
THE SEXIEST WOMEN ON CD	39
THE SOUND OF MULTIMEDIA	39
TIME TABLE OF HISTORY: SCIENCE & INNOVATION	49
TIME TABLE OF HISTORY: ARTS & ENTERTAINMENT	49
TIME TABLE OF HISTORY: BUSINESS,POLITICS & MEDIA	49
CURSE OF ENCHANTIA	59
DICTIONARY LIVING WORLD	59
GREAT CITIES OF THE WORLD I / II	100

SCONTO 5% PER 3 TITOLI CD A SCELTA

CREATIVE & MULTIMEDIA

SCHEDA ADLIB COMPATIBILE	75
SOUNDMAN GAMES LOGITECH	150
SOUND BLASTER PRO DE LUXE	190
SOUND BLASTER 16 BASIC / 16	270/320
SOUND BLASTER 16 ASP/ KIT 16 ASP	390/90
MIDI KIT/ MIDI CONNECTOR BOX	90/110
SOUND BLASTER 16 MULTI CD/ SCSI-II	340/390
MIDI BLASTER/WAVE BLASTER	370/350
VIDEO SPIGOT/VIDEO BLASTER	490
SB CD DISCOVERY KIT (5CD)	690
SB CD16 PERFORMANCE KIT (4CD)	890
SB CD16 PREMIUM KIT (6CD)	990
SB CD16 EASY CD (LETTORE CD-ROM ESTERNO + MM KIT)	1.040
GENLOCK AVER-PRO/AVER FADE IN-FADE OUT	1.390/690
GENLOCK GVP+ SW TITOLAZIONE PRIME TIME	2.290
DRIVE CD-ROM MITSUMI/CREATIVE 150 KB/SEC	340
DRIVE CD-ROM PANASONIC DOUBLE SPEED 300KB/SEC	440
DRIVE CD-ROM CREATIVE OMNI CD 300KB/SEC	490
CASSE ALTEC LANSING ACS50/ACS300	160/540
AVERKEY (VGA TO PAL CONVERTER) ESTERNO	290
CYBERMAN LOGITECH	150

STAMPANTI

OKI OL400e (LED - 300 Dpi)	990
EPSON STYLUS 800 - INKJET 80C	540
ESPON LX100 - 9A 80C 200cps	290
ESPON LQ100 - 24A 80C 167cps	370
ESPON LASER EPL 5200 (600 Dpi)	1.190
NEC JETMATE 400 - INKJET 80C 180cps	390
NEC P22Q -24A 80C 192cps /P32Q 136C	470/640
NEC P42Q - 24A 80C 216cps (COLORE)/P52Q 136C	640/790
HP DESKJET 510 - 300 Dpi	540
HP DESKJET 500C - 300 Dpi 240cps /550C	640/1040
HP LASERJET 4L - 1MB 300 Dpi	1.190
HP LASERJET 4P - 2MB 600 Dpi 4PPM	2.190
MANNESMANN MT81 - 9A 80C 130cps	270
MT83 - 24A 80C 216cps (COLORE) /MT 84 136C	440/550
MANNESNANN T7018 INKJET 180cps 300dpi	390
MANNESMANN T9005 - (LED) 6PPM	990
STAR LC 100C 9A 80C 150cps A COLORI	320
STAR LC 24-20II 24A 80C 210cps	470
STAR SJ-144 COLORE	1.090

Commodore & GVP POINT

AMIGA 1200	590
AMIGA CD-32 + 2 GIOCHI	570
GIOCHI SU CD X AMIGA CD-32 (VARI TITOLI)	69
AMIGA 4000/030 HD120 4MB	TEL.
AMIGA 4000/040 HD120 6MB	TEL.
MONITOR 1081/1084S/8833 USATO	250
MONITOR 1084S	340
MONITOR 1940/1942	TEL.
ESP.MEMORIA A1000 1MB	150
ESP.MEMORIA A1200 1MB ESP 9MB (OPZ. COPR.)	290
COPROCESSORE 68882 40MHZ	290
MEMORIE ZIPP 1MB x ESPANSIONE A1200	90
HD INTERNO AMIGA 1200 130MB/170MB	490/590
GVP A1230 TURBO+ PER AMIGA 1200 (40MHZ)	690
SIMM 32BIT 1MB 60nsec / 4MB 60nsec	160/470
GVP A1208 SCSI KIT	390
CONTROLLER HD ESTERNO IDE PER A500/A500+	220
HANDY SCANNER COLOR (AGA)	590
DIGITALIZZATORE VIDEON 4.0 GOLD	310
GENLOCK MICROGEN PLUS	290
GENLOCK GVP G-LOCK	790
OPAL VISION 2.1 MOTHER BOARD	1.390
OPAL VISION VIDEO PROCESSOR	1.940
GVP EGS 28/24 SPECTRUM (16.7 MC)	900
GVP DSS-8 XTAL CLEAR (DIGI AUDIO)	190
ETC. ETC.	TEL.

PC WARE

VIA CARLO PIRZIO BIROLI 60/60AA
(a 200 m. dalla STAZIONE FF.SS.)
00043 CIAMPINO - ROMA
TEL. 06/791.55.55 - 791.21.21
FAX. 06/791.06.43

ORARIO: DA LUNEDI' A VENERDI'
9.30 - 13.00 / 15.30 - 19.30
SABATO: 9.30 - 13.00

CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO
COMPUTERS, MONITORS, ACCESSORI
PER ROMA E PROVINCIA

SPEDIZIONE GRATUITA COMPUTERS STAKAR
IN TUTTA ITALIA TRAMITE CORRIERE ESPRESSO

Suppongo che si potrebbe aprire questo primo box introduttivo del '94 con la solita formula a proposito della vita nuova collegata all'anno nuovo. Potrei farlo, la circostanza è anche favorevole...Matteo Bittanti, Matteo Bittanti.
Queste sono le ultime due volte che leggerete un così rassicurante nome su queste pagine, almeno fino al momento inevitabile in cui qualcuno inizierà a architettare paragoni tra il glorioso eroe del K-Box e il poveraccio costretto a tenere in mano le redini, ora che lui si è lanciato giù dal cavallo pazzo che tira la diligenza della posta di questa eminente rivista. Non sto mettendo le mani avanti, è solo che tutte le lettere qui sul mio tavolo iniziano più o meno con qualcosa tipo "Caro MBF" e io mi sento un attimo a disagio. Ma mi accorgo di non essermi ancora presentato, scusate, è l'emozione, le scarpe del filosofo mi vanno ancora troppo larghe... non so cosa dire, davvero. Qui i boss mi hanno dimostrato piena fiducia, mi dicono "ce la puoi fare, ce la puoi fare" in continuazione e francamente sono un po' confuso, io coi computer non ci ho mai legato molto. Magari il motivo è proprio questo. Insomma, a disagio, confuso e pure ignorante: fossi in voi a questo punto rivorrei indietro Matteo. Purtroppo il mondo è crudele e possiamo sbattere i piedi quanto ci pare, tanto il filosofo non torna. Magari si farà vivo per posta, mah, tempo per aspettare ce n'è, e lui ha tanta erba da brucare nei nuovi pascoli verso cui è diretto. E dai, via quelle facce, se n'è andato da un'altra parte, è un bel posto, lo trattano bene e il cappuccino è ottimo, ma i meravigliosi tramezzini col tonno dello Studio Vit se li può anche dimenticare. E anche le massaggiatrici thailandesi...

Tiziano Toniutti

PASSA IL BOCCIONE

Caro Matteo,
Sinceramente, se fossi in te scarterei a priori l'idea di pubblicare questa lettera: non c'entra niente con la posta di K. Vabbé, forse un po' c'entra, ma poco poco.
Per una volta mi piacerebbe parlare un po' della vita, della nostra età, dei nostri problemi, di quanto sia difficile crescere e mi piacerebbe parlarne con te, persona che reputo di buon senso, un po' filosofo e anche, cosa che non guasta mai, un po' bambino (no, non c'entra niente con l'"amico uligano"). Quello che non vorrei tu pensassi è che mi rivolga a te in cerca di una spalla su cui piangere, che io sia un alienato privo di contatti col mondo esterno costretto a rivolgersi a un redattore qualunque di una rivista qualunque per poter comunicare con qualcuno. Tutt'altro! Ho molti amici (amici sul serio!), qualche ragazza ogni tanto, un sacco di hobby tra cui la musica, i giochi e la lettura fantasy (sicuramente conosci Moorcock e Vance) (grandissimi Elric e Tschai NdR), in altre parole mi reputo una persona normale che sta attraversando un periodo non facile, in cui è necessario prendere delle decisioni importanti. Queste decisioni riguardano il mio futuro, il lavoro che sto per cominciare, le responsabilità che il solito "sistema" fa di tutto per addossare sulle mie fragili spalle di "neo laureato". Non è facile, caro MBF, è come se mi stessero spingendo dentro una ricca stanza, tappezzata di rosso, piena di bei mobili antichi, magari con un alto soffitto a volta, aspettando solo che io sia entrato per buttare via la chiave.
Ciò che conta, per loro, è che io trovi una solida collocazione nella società, che mi sistemi, che mi faccia una posizione, che riesca a vincere la sfida con la vita. Quanti sacrifici hanno fatto per me...Cari genitori.. tutti uguali, vero? La sai una cosa? Quello che mi fa imbestialire più di tutto è che hanno ragione loro! Loro, con il loro pragmatismo, con il loro senso pratico, loro che hanno costruito qualcosa, qualcosa di importante (Tangentopoli? NdR), che hanno vissuto esperienze che io conosco solo di riflesso, loro che hanno delle certezze e che, purtroppo, hanno perso alcuni dei loro sogni e delle loro ambizioni. Chi può dargli torto se ora le riversano su di me, il loro unico e amato pargolo che "pur essendo un ragazzo in gamba, che si è sempre dato da fare, non si decide a diventare uomo, continua a perdere tempo con quel computer e quelle riviste per ragazzini".
Eccoli lì, il loro limite fa capolino da questa ormai straricorrente frase, si insinua subdolo in un concetto per il resto pieno di buon senso e di sano affetto familiare. "Per ragazzini", ecco dove non ci siamo più. Cosa c'è di male a rimanere un po' bambini? Solo un poco, quel tanto che basta a divertirsi ogni tanto a spalmare d'aglio una cornetta del telefono, a nascondere una cassapanca nel baule della macchina di un amico, a provare un godimento sfrenato nel

vedere la fine di *Monkey 2* o *Ultima 7* (dopo le rituali due o tre telefonate fiume all'instancabile, nonché insostituibile, Paolo Paglianti). Me lo vuoi spiegare? Cosa c'è di sbagliato ad avere un po' di paura di uscire dal solito tran tran della scuola o dell'università (con la U rigorosamente minuscola) per gettarsi nella mischia? E se avessi sbagliato tutto? Se mi fossi scelto una strada sbagliata? Intendiamoci, quando uno è in ballo balla, ma sai che tragedia alzarsi tutte le mattine con l'angoscia di andare a fare un lavoro che non dà nulla o che, peggio, si detesta.
Per rimanere nelle frasi fatte, il diavolo non è mai brutto come lo dipingono, però lasciatemi convivere con le mie inquietudini e le mie incertezze e concedetemi un po' di invidie per chi è sicuro, felice e gratificato da ciò che fa (sbaglio o tu sei uno di questi fetenti?)
Forse capisci meglio perché abbia indirizzato a te questo mio sfogo (ripeto, "sereno") I contatti che un lettore di K ha con la rivista, principalmente la posta e la "hot line" del geniale Paglianti lasciano percepire chiaramente un entusiasmo e una passione non comune, un entusiasmo ed una passione che spero di avere nel mio lavoro, qualunque cosa decida di fare. Superficiale? Può essere. Certo che sia tu sia Paolo (gli altri redattori non li conosco "di persona") date da morire l'idea di amare profondamente quanto state facendo, di provare piacere ogni volta che leggete una lettera o rispondete a una telefonata. Per questo devo ammettere di invidiarvi un tantino (o un miccino, come dici tu) (diceva, NdR).
Dal canto mio, a questo punto sono disposto a subire di tutto e, tutto sommato, anche di buon grado. Chiedo solo di non essere strappato del tutto dal mio mondo, da voi di K, dal casino con gli amici, da qualche sbronza al vino rosso, dalle 6 di mattina del sabato sera, chiedo che non mi si rompano le palle per tutto questo, che non mi si venga più a dire "smettila di giocare che hai 24 anni".
Come ti ho detto all'inizio, per me non ha grossa importanza che questa lettera finisca tra le colonne della tua rubrica, ciò che mi interessa è che tu la legga e magari la passi a Paolo. Chissà, magari terminati i vostri studi si presenterà anche per voi un momento critico, un momento in cui il futuro fa un po' paura, forse lo avete già passato. Bene, se dovesse succedere sappiate che, prima o poi, è una minestra che quasi tutti dobbiamo mangiare. A volte fa bene sapere di non essere soli.

Peter Pan

Volevo lasciare questa lettera, la prima lettera della mia prima posta di K, così come l'ho letta io, senza una risposta. Dopotutto è diretta a Matteo, è stata dettata da sensazioni che Matteo è riuscito a comunicare. A metà della trascrizione ho realizzato però che stavo digitando le parole più lentamente di un A500 1.2 con quindici task aperti, e che magari questo poteva significare un paio di cose...a un primo impatto ho pensato che Peter Pan fosse innamorato e stesse scrivendo sperando che un giorno l'oggetto delle sue brame aprisse una copia di K trovata per caso, e leggesse la lettera in questione capendo al volo chi ne era l'autore, alla faccia dello pseudonimo. Poi ho reputato plausibile l'ipotesi che Peter Pan stesse cercando di mettere in qualche modo le mani avanti, nel senso che non ho creduto troppo alle sbronze e al casino con gli amici, in effetti ho pensato che Peter sognasse queste cose più di quanto effettivamente le vivesse di persona ma, ripeto, sono solo opinioni, magari mi sbaglio, ma anche se dovessi aver ragione non è che le cose siano negative. La tua è un po' una situazione tipica del figlio unico, e ti parla un "fratello", se mi passi il triste gioco di parole. Voglio dire, un figlio unico non è unico soltanto per quanto lo riguarda personalmente, ma anche per i propri genitori, soprattutto nel periodo fondamentale del distacco dal nucleo familiare. Questo comporta una serie di reazioni, più o meno violente da persona a persona, e differenziate da tipi di violenza ulteriormente consone all'indole del soggetto. Non dovrebbero esserci motivi per accusarti di "perdere tempo col computer e le riviste per ragazzini" se i tuoi sapessero che hai una tua vita di relazione, che spalmi l'aglio sul telefono e metti le cassepanche nei bauli degli amici. Cioè, fai queste e altre cose e, tra l'altro, talvolta "perdi tempo". Un'accusa del genere è però comprensibile in un paese come l'Italia, e non sto svalorizzando il nostro ridente stivale per partito preso: sappiamo tutti benissimo che per la maggior parte degli esponenti della generazione di mia madre e della tua, il computer è qualcosa di avulso, un mostro che fa paura perché non si conosce e per una serie di motivi particolarmente complessa che sicuramente non so neanche spiegare: d'altra parte l' Italia è la terra del sole, dei mari (delle tradizioni e dei luoghi comuni), mica si può pretendere tutto.
Molte di queste persone non capiranno mai, sono cresciute con davanti agli occhi cose completamente diverse. Tralasciando il brullo retroterra culturale e i paraocchi imposti da certi terrificanti poteri, la questione appare comunque quasi più di competenza antropologica che storica: semplicemente, i tuoi genitori non hanno la tua stessa età, e questo potrebbe essere una delle cause di un ridimensionamento delle loro figure, che a un certo punto è anche necessario: sono delle persone e hanno i loro limiti, limiti in campi che sono i tuoi, in tempi che sono i tuoi, e in un sacco di altre cose di cui puoi anche non esserti mai accorto.
È la nostra la generazione che dovrà evitare di fare commenti se i nostri figli passeranno una mezz'oretta al giorno col casco RV sul cranio, e oggettivamente non ho il coraggio di chiedere a mio padre di capire le cose come le capisco io, anche perché l'impossibile puoi pretenderlo da te stesso ma non da chi ha già faticato abbastanza. Personalmente credo che il meglio stia nel mezzo, come al solito...imparare dalle esperienze (positive e negative) di chi ti ha cresciuto e shakerare vigorosamente con quelle che tu accumuli andando avanti. Dopotutto, se tu oggi sei in pace con te stesso e ti senti bene mentre corri per i percorsi vettoriali di Indy Car, *è anche merito dei tuoi: se mio figlio un giorno si scoprisse omosessuale, sentendosi a suo agio e felice di questo, come genitore ne sarei onorato. Le uniche discriminanti che distinguono un "bravo ragazzo" da un imbecille stanno nel rispetto per le scelte e le opinioni altrui che questa persona dimostra di possedere, nella passione che mette nel fare quello che si sente di fare, e basta. Noi (parlo per Matteo e me, Paolo lo conosco troppo poco anche perché non lo vedo mai) fortunatamente la passione ce la mettiamo, è la tecnica che ci manca ma scommetto che non si vede, e questo probabilmente perché non abbiamo scelto una strada sbagliata.*
Evidentemente nel Grande Libro del Destino era scritto che noi avremmo faticato come bestie per tirare fuori ogni mese una rivista per ragazzini, e il buffo è che siamo contentissimi di farlo...per fortuna i bambini non li comanda nessuno: vengono fuori quando dicono loro, quando qualcosa li incuriosisce sinceramente e li spinge a toccarla, a manipolarla e metterla in bocca. Noi abbiamo la bocca piena di carta e vedessi quanto ciancichiamo con gusto...nessuno ci ha imposto di farlo. Prima di andare via, una constatazione che ha tutta l'aria di un consiglio: fare quello che ti senti di fare è sempre la cosa migliore, se ti accorgi di aver scelto una strada sbagliata, tempo venti secondi e ti accorgerai anche che sotto sotto non l'hai neanche scelta tu. Magari la tappezzeria rossa sarà universalmente riconosciuta come quella che "fa la differenza", e poi scopri che a te dà solo fastidio agli occhi. Lascia perdere l'invidia per chi è sicuro e goditi tutte le tue meravigliose incertezze, fottitene altamente della Formula Uno e delle gare in genere e apprezza i diversi stili di corsa. Ops, ti ho dato dei maledetti consigli...bof, puoi sempre dissentire. Ma saremo almeno d'accordo sul fatto che non devi smettere di giocare a 24 anni, Peter Pan, e non devi neanche smettere di pensare. Piuttosto, togliti quel ridicolo cappello verde.

IL MAGO, L'ARLECCHINO E LA GILDA DEI LADRI

Carissima redazione di K,
Ho letto attentamente la posta del numero di Ottobre, e ho trovato parecchio interessante la lettera di Adam Atkinson.
Sono un ragazzo di 22 anni possessore di un Amiga 1200 e sono affascinato dalle avventure fin da quando le ho scoperte, col mitico *Zak Mc Kracken* dell'allora Lucasfilm.
Da quel giorno giocato innumerevoli adventure, sia Sierra che Lucasfilm, Delphine o altre case, ma nessuna mi ha mai coinvolto come il primissimo (per me) *Zak*, neanche titoli celebratissimi come *Monkey Island II* o *Indy IV*. Nessuna fino a quando, pochi mesi fa, un mio amico non mi ha mostrato alcuni titoli Infocom. Sebbene decisamente più difficili delle normali avventure grafiche, queste avventure hanno un

continua a pag. 135

◀ segue da pag.132
feeling molto simile a quello di un buon libro, capace di catturare il lettore-giocatore con un'efficacia molto maggiore di qualunque altro gioco. Per me, che sono un accanito lettore, è stato il massimo.
Ho finito *Hollywood Hijinx* in pochi giorni e ora mi sto scervellando su *Spellbreaker* (come diavolo si supera l'orco raffreddato?) (Ho scartabellato riviste antiche fino ad ora e non ho trovato niente su *Spellbreaker*, ma mi ricordo che era un gioco particolarmente infido, NdR). Premesso che dalle lettere pubblicate ultimamente sulle varie riviste pare che in Italia esista ancora una nutrita schiera di "fedelissimi" delle avventure testuali, mi è venuto da pensare: ho saputo che esistono, o almeno esistevano una volta, programmi per la creazione di avventure testuali (*Adventure Construction Kit*, credo) e, dato che mi piace molto scrivere, vorrei contattare il maggior numero di avventurieri testuali per poter creare e poi scambiare nuove avventure "home made", per la gioia di tutti gli appassionati del genere. Dopotutto le avventure, se non sbaglio, sono nate come una sfida tra programmatori: avventure scritte da avventurieri per avventurieri potrebbero dare nuova linfa al genere, almeno nell'ambito ristretto degli estimatori (produrne a livello commerciale sarebbe una vera utopia, ma tra amici va benissimo!)
Tra parentesi, sto lavorando a un'avventura grafica assieme ad alcuni miei amici, avventura che avrà un'atmosfera molto simile a quella che si respira nei fumetti di Martin Mystere, ma abbiamo un disperato bisogno di grafici.
AIUTOOOO!!!
Spero che pubblicherete il mio indirizzo, così che tutti gli avventurieri interessati possano contattarmi. Grazie e alla prossima.

Claudio Alviggi
Via Amedeo Maiuri, 3
84132 Salerno

Quando lessi la lettera del Baron Marco Vallarino apparsa tempo fa su queste pagine, proposi al buon Bitta un'idea molto simile alla tua. Approfitto adesso del tuo appoggio per ribadire il concetto: esistono delle utility discretamente sofisticate per creare avventure grafico testuale. Il GAC di cui favella Claudio è un programma, decisamente funzionale anche se non troppo affidabile a livello di parser e velocità. Per l'ST c'è poi lo STAC, che uscì per la Mandarin Software quattro anni fa, bissato dalla versione per Amiga pochi mesi dopo. Chiunque sia in possesso di questi programmi può farsi vivo al solito indirizzo o contattare direttamente Claudio, però confessarvi che i risultati ottenuti con questi pacchetti sono, al meglio, qualitativamente paragonabili a quei giochi programmati usando The Quill *un linguaggio per la programmazione di avventure molto usato sul 64 anni fa (*Seabase Delta, Very Big Cave Adventure*). Ho qui un paio di avventure per Amiga create col programma della Mandarin e sono veramente nefande...credo che comunque sia un problema di mancato utilizzo delle capacità del linguaggio. Adesso però, dato che siamo in tema, metterei in risalto i miei biechi interessi personali, chiedendo al volgo se qualcuno tra di voi sa cosa devo fare in* Jinxter *per non entrare sempre nella porta sbagliata verso la fine del gioco. Niente, vero? Immaginavo. Comunque K è a disposizione e BBK anche: si potrebbe creare un'area adventure per raccogliere organicamente gli sforzi di questo ipotetico network degli irriducibili. Magari tiriamo anche fuori una fanza telematica, ma prima iniziamo col trovare i programmi di sviluppo, tra l'altro ormai fuori catalogo da molto tempo...bah, lo spazio è tiranno, le linee sono aperte e potete cominciare a farvi vivi. Ma quanti saremo?*

MIKE, HAI VISTO VICTOR?

Ovvero, stralci inquietanti, citazioni annichilenti e palloni inzuppati di succhi biliari.
• "Dino Dini sei un pagliaccio" (*Fabrizio Testa*).
• "Grazie, grande Dino Dini" (*Marco Lorentucci*).
• "Probabilmente Dino Dini non lo sa" (*Fabrizio Testa*).
• "L'attaccante ed il difensore non dovrebbero avere la stessa capacità di smarcare o contrastare (tackling), ci vorrebbero due caratteristiche distinte l'una dall'altra come in *Kick Off* dove c'era il Flair" (consiglio per l'amatissimo *Goal* - *Marco Lorentucci*).
• "Punizioni: in *Goal* il metodo alla *Striker* non permette tiri molto tesi e forti, la classica "bomba alla Di Bartolomei" (*Fabrizio Testa*).
• "La giocabilità: sicuramente *Goal* è imbattibile, è più reale (e non realistico, faccio notare, NdR) e se si gioca in due è il massimo" (Marco Magugliani).
• "Doveva chiamarsi *AutoGoal*"" (*Fabrizio Testa*).
Zzzzzzz....uh? Cos'era?

DEATH CHARGE

Le missive di Marco *Firefox* e Maurizio Morini apparse sul numero di Novembre sembrano confermare che, in qualunque campo si operi e per qualsiasi articoli si tratti, gli importatori italiani applicano delle politiche commerciali scandalose. Sembrerebbe che i veri pirati siano loro. L'esperienza non è nuova. Chiunque si occupi da vario tempo di un argomento specifico ha scoperto a un certo punto che il mercato anglosassone, essendo più vasto e applicando politiche commerciali *assai* diverse da quelle in uso nella nostra penisola, è comunque più conveniente. È successo a me ed ai miei amici in grado di leggere l'inglese per la narrativa fantastica, a mio cognato luminare di *fly fishing* per i materiali da costruzione e ad altri miei amici che, utilizzando i computer professionalmente per grafica e rendering, non vogliono incoraggiare la pirateria ma neppure desiderano buttare dei quattrini. Che c'è poi di così difficile? Basta comprare una rivista e leggere gli annunci per essere sommersi dai cataloghi. Non si deve dimenticare che in ambito anglosassone la vendita per corrispondenza è assai più diffusa che da noi, ed essendo tutelata da leggi molto più severe è raro rimanere insoddisfatti del servizio. Lunga premessa per giungere alla considerazione che le vere vittime delle discutibili politiche commerciali in uso nel nostro paese sono poi i clienti che invece necessiterebbero maggior tutela, i nuovi arrivati (per non dire *neofiti*, che è un termine che detesto) o coloro ai quali la scarsa disponibilità di denaro o la scarsa conoscenza dell'inglese non permette ancora di gestire un semplice ordine internazionale. Il professionista o quello che si usa definire *appassionato evoluto* conosce tutti i trucchi e sa riconoscere ed evitare le insidie, almeno il più delle volte. È il passante occasionale quello che rischia il più delle volte di finire tra le grinfie dei predoni.
Una nota per gli amici cyberpunk: un mio conoscente ha ordinato la trilogia di Gibson ad Andromeda (Andromeda Bookshop - 84 Suffolk Street - Birmingham B1 1TA - England, nel caso voleste chiedere un catalogo) e i libri gli sono arrivati con autografo dell'autore, che aveva appena fatto una *signing session*.

Stefano Ghigo

Tutto troppo ben tagliato e cucito per aggiungere commenti, anybody listening?
Comunque consoliamoci, per una volta siamo i secondi in campo di truffe & affini: probabilmente non sai come stanno messi in USA con le vendite per corrispondenza...MAD Magazine ci ha ricavato una delle migliori quarte di copertina mai viste, e poi gli inglesi hanno i loro guai coi pudding fetidi e le donne quantomeno discutibili. Vivalitaglia, hic!

Un paio di cose prima di rilassare le falangi...BBK c'è e sta anche bene: la trovate allo 02/58105803 e potete uploadare in area "Linea Diretta" la vostra corrispondenza. A parte il fatto che per me è molto più comodo (anche dal punto di vista economico: scrivete voi e pagano me, una svolta), questa procedura telematica accelera di molto i tempi di realizzazione e complessivamente giova alla rubrica (occhei, ci ho provato). Se per caso vi venisse in testa di darmi retta, lasciatemi anche un breve messaggio per comunicarmi l'avvenuta trasmissione del file, altrimenti le vostre interessantissime missive rimarranno un mucchietto di byte nell'angolo nascosto di qualche HD. I racconti Cyberpunk torneranno dal mese prossimo perché Matteo mi ha lasciato un casino pazzesco di posta inevasa e devo leggerne ancora molti: tra l'altro, stiamo pensando di pubblicarne soltanto uno, al massimo due al mese, perché si assomigliano un po' tutti...dovete faticare di più. Poi, non potrei defezionare senza ricordarvi le rubriche fattap-posta di Alessandro Cattelan e Paolo Paglianti, rispettivamente per le questioni squisitamente tecniche e gli appelli strazianti: l'indirizzo lo conoscete e quindi io posso anche andare. Bella lì. Er...Scusate, non ho resistito. Love,

Tiziano Toniutti

L'ANGOLO DEL Tennico

L'inverno le lettere lo spazio Simona. Non vorrei arrivare a questo punto per dire che l'inverno è rigido, le lettere fioccano, lo spazio a nostra disposizione scarseggia per cui sarò costretto a operare alcuni Tagli alle vostre missive. Purtroppo una pagina è sempre una pagina e, nonostante i nostri valenti grafici impietositi utilizzino un carattere microscopico, più di tanto non possiamo fare. Indi, magari solo una leggera sfoltitina, un concentratino, ma le lettere difficilmente saranno pubblicate nella loro versione integrale. Indi, se siete indignati, offesi, lurpiti e salamanettati da questo provvedimento scrivete cartoline postali al direttore implorandolo di portare l'angolo del Tennico su doppia facciata (io l'ho già fatto fare da tutti i parenti e amici (un Tennico machiavellico NdR)). Indi, Illimani a tutti.

Alessandro Cattelan

Spettabile "angolo" di K, sono un ragazzo che possiede un A1200, desidererei porvi qualche domanda:

1) Ho sentito della compatibilità degli hard disk AT-BUS con quelli IDE (sempre sul 1200), potreste indicarmi i pregi e difetti di tali hd?

2) Se io comprassi un'espansione di Fast RAM invece che di Chip, mi gioverebbe oppure sarebbe inutile con giochi tipo *Sim Life*? (A proposito perché si chiama Fast RAM?)

3) Perché certi giochi e programmi (vedi *Sim Life* e *Deluxe Paint AGA*) bisogna installarli su altri dischi?

4) Il drive esterno che formatta sia 720 sia 1640 K è conveniente per il 1200?

Grazie 1000, anzi 1200 e un saluto

Andrea "ASP"

Fa un certo effetto sentirsi dare dell' "angolo", ma poteva andare peggio. Mi scuso innanzi tutto per il ritardo (la lettera era datata 12/10) ma era finita nei meandri della mia 24 ore e ha fatto la sua comparsa solo in seguito alla riesumazione di interi strati geologici di supporti cartacei. Proseguiamo il più speditamente possibile.

1) Gli hard disk AT-BUS e gli IDE..... (suspence)..... sono in realtà la stessa cosa; il primo nome è la versione maccheronico-colloquiale di IDE. Nacquero come alternativa veloce allo standard MFM sui PC della metà degli anni '80 e ora si sono imposti come standard sia per i PC che per le nuove macchine Amiga, precedentemente affezionate frequentatrici di SCSI. Con un controller adeguato, come quello installato su A1200 e A4000 si possono ottenere ottimi valori di transfer rate e performance notevoli sui tempi di accesso. Non dimenticare, comunque, che mentre sull'A4000 funzionano praticamente tutti gli hard disk IDE, sul 1200 sei costretto ad utilizzare quelli da 2,5" con capacità variabili dai 20 ai 300 Mb, che utilizzano un cavo particolare per i dati e l'alimentazione. Potresti bypassare l'ostacolo facendo un cavo ad hoc che esce dal 1200 e collega l'hd esternamente ma non è bello da vedere, non è sicuro e la Commodore potrebbe nuclearizzarti la casa.

2) La Chip RAM serve per gestire la grafica e il sonoro, mentre la Fast viene utilizzata in genere per i dati. Ha questo nome perché l'accesso è più veloce rispetto alla Chip. 2 Mb di Chip sono addirittura ridondanti per la quasi totalità dei giochi e dei software applicativi, anche se devono girare in alta risoluzione con un numero elevato di colori. Se devi espandere la RAM è sicuramente coonsigliabile optare per la Fast, addirittura necessaria per alcuni programmi.

3) I software particolarmente voluminosi vengono venduti in forma compressa per risparmiare sui supporti, dal momento che teoricamente andrebbero installati su hard disk per funzionare a dovere. Se manca l'hard disk in qualche modo bisognerà arrangiarsi...

4) Il drive (che formatta a 880 e 1760 Kb) è molto utile ma fai bene i tuoi conti. Se ancora non possiedi un HD potrebbe valere la pena attendere ancora un po' e optare per un disco rigido, sicuramente più utile e veloce.

... Ho acquistato una SoundBlaster 16 ASP della quale mi ritengo piuttosto soddisfatto, a parte un paio di dubbi.

1 - Per quale motivo alcuni programmi in modalità a 8 bit producono un suono fastidiosamente gracchiante?

2 - A che cosa serve esattamente il chip ASP del momento che è stata presentata una versione della scheda che non lo utilizza?

A.M.

1 - Il problema, originato da una leggera incompatibilità dei driver 8 bit di alcuni giochi, potrebbe essere risolvibile scegliendo, quando è possibile, il driver SoundBlaster Pro 2.0 invece del normale driver SoundBlaster. Di fatto è un problema che dovrebbe via via ridursi, dal momento che sono sempre di più i giochi che prevedono driver appositi per questo tipo di scheda.

2 - L'ASP (Advanced Signal Processor) è a tutti gli effetti un processore di segnale digitale (DSP) in grado di gestire manipolazione in tempo reale di dati. Nel nostro caso potrebbe trattarsi della compressione/decompressione di campionamenti, di effetti digitali in tempo reale come eco, riverbero e distorsione, surround, della sintesi o del riconoscimento vocale. Di fatto, però, non costituisce parte fondamentale della scheda che affida la conversione analogico/digitale e digitale/analogico a diversi componenti (ADC e DAC). Creative Labs ha deciso quindi di presentare una versione base della scheda, con un prezzo più aggressivo, upgradabile in seguito con l'aggiunta del chip in un apposito zoccolo. Effettivamente fino a quando non verrà presentato del software specifico in grado di avvalersi delle notevoli potenzialità del dispositivo, questo rimarrà virtualmente inutilizzato.

IMPORT/EXPORT/DISTRIBUTION

PERFORMANCE BY G.P.

VIA 4 NOVEMBRE 34 (interno) - 20092 CINISELLO B. (MILANO)
TEL. 02 / 6128240 - 02 / 66016401 FAX 02 / 66012023

SCONTI PER I RIVENDITORI CASH & CARRY

FlashFire GAME GEAR SEGA MEGADRIVE SUPER FAMICOM Nintendo GAMEBOY

CORE GRAFX IBM PC PHILIPS SINCLAIR GAMATE CITIZEN

IMPORTAZIONI DA TUTTO IL MONDO !

Servizio "NOVITÀ SETTIMANALI" Console e Videogames.

Tutti gli accessori esistenti per Personal Computer e Console.

MEGA DRIVE

Acquatic Game
Aero Blaster
Alien Storm
Alisia Dragon
Altered Beast
Ambition Of Caesar
America Gladiator
Art Alive
Assolut Sult
Bahama Senky
Bare Kunckle
Batman
Batman Return
Centurion
Chiki Chiki Boys
Cool Spot
Crack Down
Curse
Dahna
Darius II
Darwin 4081.1
David Robins on Basketball
Dinolandn
Donald Duck
Doble Dragon III
Doraemon
Dream Team Usa
E - Swat
EA Ice Hockey
EA Pro-Football
EA Pro-Hockey
Ea Riskey Wood
Ecco The Dolphin
Ex - Ranza
F1 Circus
F22Interceptor
Fantasia
Fantasy' Star III
Fatal Fury
Fatal Rewing
Fight Master
Fire Mustang
Flashback
G-Loc
Gain Ground
Ghouls & Ghost
Gods
Golden Axe II
Golden Axe III
Granada + 1
Grand Slam
Hard Driving
Heavy Nova
Heavy Unit
Hell Fire
Hockey Adventure Toky
Holy Freld' s Real Deal
Holyfield's Boxing
Hunter Yoko
I Love Mickey Mouse
Indiana Jones
Ishido
Jewel Master
JL Soccer
Joe Montana Football
Joe Montana II
John Madden Football 92
Jordan VS Bitd NBA II
Jordan VS Bird
JuJu Legend
Jurassic Park
Kageky
Kick Boxing
Kid Chameleon
King Of The Monster
King Salmons
Kunga Vapor Trail
Leynos
LHX Attack Chopper
Lotus Turbo Challenge
Magical hat
Majin Saga
Mega Panel
Metal Fangs
Mickey & Donald World Of Illusion
Mickey Mack
Mohannad Ali Boxing
Monster World III
Ninja Burai
Olympic Gold
007 James Bond
PGA Tour Golf II
Phelios
Power Ahlete
Prince Of Persia
RBI 4 Baseball
Rings Of Power
Road Rush II
Rolling Thunder
Rolo To The Rescue
Runark
Saint Sword
Sangokushi
Sd Varis
Shining Darkness
Sonic 2
Space Battle Gomola
Speedball 2
Spiderman
Storm Lord
Street of Rrage II
Street Fighter II
Strider
Strider II
Super HQ
Super Monaco GPII
Super Shinobi
Super Thunder B.
Sword of Sodan
Taikef Ki
Taruruto
Taz Mania
The Faery Tale
Thunder Force IV
Thunder Pro-Wrestling
Tiny Toun ADV.
Turbo Outrun
Varis
Wani Wani World
Whip Rush
Wonder Boy 3
World Cup Soccer
X - Men

SUPER FAMICON

SUPER NINTENDO

Acrobot Mission
Addams Family
Adventure Island
Adventure Sandiel
Air Management
Aliene VS Predator
Amazing Tennis
Baseball Simulators 1000
Battle Soccer
Bill Lambeer's Combat
Basket
Bubsy
Burai
C Ripeen Baseball
Cocoma Knight
Captain Tsubasa
Castelvania IV
Combatribes
Contra Spirits
Cosmogame The Video
Cool World
Cross America
Cyber Kinght
D-Force
Dina Wars
Dinosaur Waes
Double Dragon
Dracula
Dragon Slayer
Fatal Fury
F.1 Gran Prix II
F1 Circus Limited
Final Fantasy
Final Fight
Fire Pro-Wrestling
Formation Soccer
Gamba League 93
Ghouls & Ghost
Goal
Golden Fighter
Gradius III
Gun Force
Gundam F91
Gundam X
Hero Senki
Hockey Nhl '93
Hokuto-No-Ken 6
Home Alone
Home Alone II
Hook
Hyper Version
James Pond
Joe & Boxing
Joe & Mac
John Madden Football
King Of Monster
Last Fighter Twin
Legend Of Zelda
Lemmings
Lethal Weapon
Magic Adventure
Magic Sword
Mario Kart
Mario Paint
Mario World
Mickey Magical Adventure
Monkey Adventure
NBA Ball Challange
New 3D Golf Simulation
Out Lander
Paper Boy II
Parodius
Pebble Beach Golf
Phalanks
Pilot Wings
Populous II
Power Athlete
Prince of Persia
Pro-Football
Pro-Soccer
Q-Bert
Ramma 1/2
Return of Double Dragon
Returning Of Double Dragon
Road Riot
Royal Conquest
Runny Egg Hero
Rushing Beat II
Rushing Beat Ran
Sky Mission
Smash T.V.
Song Master
Sonic Blastman
Street Fighter II
Super Adventure Island
Super Aomiral's Division
Super Birdie Rush
Super Black Bass
Super Cup Soccer
Super Ghouls & Ghost
Super Kick Off
Super Off Road
Super Pang
Super Pit Fighter
Super R-Typer
Super Stadium
Super Tennis
Super Walley Ball II
Syvalton
T.M.N.T. 4
The King Of Rally
Thunder Spirit
Tiny Toon Adventures
Tom & Jerry
Ulutima IV
Utopia
Waialae Country Club
Wing Commander
Xardion

CONSOLLE

Prodotto	Prezzo
MEGA DRIVE *(GENESIS USA)* + *1 JOYPAD + ALIMENTATORE + SCART*	L. 245.000
MEGA DRIVE PAL + *1 JOYPAD +ALIMENTATORE + CAVO TV*	L. 255.000
MEGA DRIVE PAL + *1 JOYPAD+ ALIMENTATORE + CAVO TV + SONIC*	L. 279.000
SUPER NINTENDO *(USA) + 2 JOYPAD + ALIMENTATORE*	L. 259.000
SUPER NINTENDO *(USA) + 2 JOYPAD + ALIMENTATORE + S. MARIO*	L. 259.000
CAVO SCART *PER SUPER NINTENDO*	L. 40.000
CONVERTITORE PAL *PER SUPER NINTENDO*	L. 68.000
SUPER FAMICOM *(JAP) + 2 JOYPAD + ALIMENTATORE*	L. 399.000
SUPER FAMICOM *(JAP) + 2 JOYPAD + ALIMENTATORE + 1 GIOCO*	L. 490.000
CAVO SCART PER SUPER FAMICOM	L. 40.000
CONVERTITORE PAL *PER SUPER FAMICOM*	L. 68.000
GAME GEAR *(JAP) + 1 GIOCO*	L. 269.000
TV TUNER *(TELEVISORE PER GAME GEAR)*	L. 215.000
GAME BOY + *CUFFIE + PILE*	L. 139.000
GAME BOY + *CUFFIE + PILE + 1 GIOCO*	L. 155.000
SEGA MEGA CD II	L. 650.000

INVIANDO PER POSTA UN FRANCOBOLLO DA L. 750 RICEVERAI IL NOSTRO LISTINO COMPLETO

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

PER I VOSTRI ORDINI TELEFONATE AI NUMERI:
02/6128240 - 02/66016401
OPPURE SCRIVETE AL NOSTRO INDIRIZZO: SIAMO APERTI
DAL LUNEDI AL VENERDI DALLE 09.00/12.30 E DALLE 14.00/18.30
SABATO MATTINA 09.00/13.30 SABATO POMERIGGIO CHIUSO

RIPARAZIONI COMPUTER COMMODORE-AMIGA PC-CONSOLE GAMES

PAGAMENTI RATEALI DA £. 50.000 MENSILI

RICEZIONI ORDINI
24 ORE SU 24 ☎ 02/6128240

K BOX TNT

Finalmente K Box TnT ritorna, anche se rinchiuso in una sola pagina! Dopo che le numerose recensioni di Dicembre avevano silurato l'angolo dei consigli via posta, Paolo Paglianti riprende la tastiera per rispondere alle numerose richieste di aiuto che giornalmente sommergono la nostra casella postale. Volete un consiglio su come superare il terzo livello di *Eye of the Beholder 2*? Non riuscite a eliminare i mostruosi esseri che popolano la Villa Derceto di *Alone in the Dark*? Sophia non vuole seguirvi nel cerchio interno di Atlantide? Prendete carta e penna (o tastiera e dischetto), descrivete minuziosamente la vostra disperata situazione e spedite il tutto a K BOX - TnT, Via Aosta 2, 20135 Milano, oppure faxare allo 02/33104726.

Iniziamo rispondendo a Stefania di Milano, una vera fan di *Indiana Jones* (e di K, NdR) che ci ha scritto una decina di lettere (a proposito, K esce una volta al mese, quindi devi avere un po' di pazienza!) spiegandoci che " [...] giocando a *Indiana Jones and the Last Crusade* mi sono bloccata nelle catacombe di Venezia, precisamente nella stanza dei teschi musicali perché non riesco a trovare la giusta combinazione per aprire la porta." Lo spartito che trovi nel Diario cambia per ogni partita, quindi non posso darti la sequenza corretta. Tuttavia, da come mi hai descritto il problema, penso che tu commetta un errore di prospettiva: infatti la sinistra di chi ha scritto il diario, nel gioco, diventa la tua destra! Prova a invertire la sequenza che dici di aver provato, e probabilmente riuscirai ad aprire la porta.
Nelle ultime lettere, Stefania chiedeva una mano anche per *Indiana Jones and The Fate of Atlantis*, perché è " [...] bloccata nel sottomarino, in quanto non riesco a far funzionare il timone d'emergenza, che rimane bloccato anche se utilizzo la chiave." L'unico comando che si rompe è quello in cucina: non devi far altro che infilare lo sturalavandini al posto del comando danneggiato; se invece non riesci a controllare il timone per girare di 180 gradi, prova a utilizzarlo quando il sottomarino è fermo.

Andrea Giolitto & Marika Benaglia, oltre ad averci inviato la soluzione di *Simon the Sorcerer*, ci chiedono " [...] che codice inserire nella porta della sesta avventura di *Star Trek - the 25th Anniversary*." Si tratta semplicemente di inserire 17 in base 3, cioè 122. La seconda domanda riguarda *Eye of the Beholder 3*: infatti non riescono " [...] a superare la stanza con gli arazzi nella Gilda dei Maghi." Leggendo uno dei due Libri che avete nell'inventario, scoprirete che ogni Elemento preferisce una particolare Stagione: quindi dovrete entrare in un teletrasportatore per volta (non importa in che ordine) per arrivare nella grande stanza quadrata, e uscire da essa passando dal teletrasportatore corrispondente. Per esempio, iniziando dal teletrasportatore dell'Inverno, dovete uscire da quello con a fianco l'Elemento della Terra, ecc.

Altra avventura, altri problemi! Andrea Dessalvi di Recco (GE) ci chiede: "[...] non riesco a trovare il passaporto in *Leisure Suit Larry II*, e la nave parte regolarmente lasciandomi a terra." La descrizione del tuo "intoppo" è un po' scarna: penso che tu sia bloccato all'inizio dell'avventura hawaiana di Larry, quando cioè vinci il viaggio premio del "Gioco delle coppie"; il passaporto si trova nel cestino dei rifiuti davanti al Garage di Eve. Ma non è tutto! Infatti Andrea è bloccato anche al secondo atto di *Laura Bow II - The Dagger of Ammon Ra*, perché "[...] dopo aver parlato con Steve Dorian, resto da solo nella stanza e non so più che fare!". Dunque, devi andare nella Dinosaur Room (nord, est, nord) e prendere l'osso esposto a sinistra, quindi tornare nel salone, andare nella sezione egizia, prendere la Ankh e aprire il sarcofago di destra.

Simone di Roma ci faxa per chiederci come "[...] superare il livello post-subacqueo di *Eye of the Beholder 3*, in cui ci sono quattro serrature su una colonna (una per lato): ho solo tre chiavi!" Beh, caro Simone, probabilmente dovrai tornare indietro di ben due livelli! Infatti la copper Key che ti manca si trova nel livello con gli Elementali della Terra (i giganti che emergono dal labirinto), dietro un muro illusorio nella parte ovest del dungeon. Per arrivarci, raggiungi la stanza con le grate assassine, vai a ovest, prendi il corridoio che va verso sud e fai il giro del blocco 3x3, possibilmente sotto l'effetto di uno spell True Vision.

Un altro adventure a turbare i sonni dei nostri lettori è *Legend of Kyrandia*: Antonio Larossi di Chieti ci chiede "[...] come fare a scrivere "OPEN" nella Small Library del Castello, visto che sulla costa dei libri incriminati non appare la lettera "N" (galletta nera!!!)". Beh, ci sono due possibilità: o hai sbagliato scaffale (devi esaminare quello più a destra), oppure stai giocando alla versione tradotta in italiano dalla CTO, nel qual caso devi scrivere "APRI" e non "OPEN".

Marco Marchetti ci prega di aiutarlo, perché si è bloccato mentre giocava "[...] alla versione CD ROM di *Loom*: infatti non riesco a superare il ciclone marino." La soluzione è molto semplice: devi "ascoltare" la musica avvolgente del ciclone e poi suonarla al contrario contro di esso per disperderlo.

Nonostante siano passati più di tre anni, *Future Wars* continua a creare problemi: Giancarlo Cannizzo di Torino ci chiede di dargli una mano perché "[...] appena arrivo nel passato, nel secondo quadro i monaci mi attaccano a vista." Il trucco sta nel mascherarsi: dando un'occhiata alle radici dell'albero in alto a sinistra, troverai una corda, con la quale potrai salire sul ramo e farti un sonnellino. Quando ti risveglierai potrai "prendere in prestito" i vestiti lasciati sulla sponda da un ingenuo bagnante!

Chiudiamo il K-Box TnT di Gennaio cercando di aiutare un'altra pulzella, Clara [illegible] di Pasian di Prato (Udine) che è bloccata in *Monkey Island 2*: "[...] non riesco a vincere la Gara di Sputi, e inoltre non so come recuperare la Polena."
Andiamo con ordine... La polena la trovi in fondo al mare: le coordinate sono scritte su un libro che puoi prendere in Biblioteca, "I grandi disastri Marini del nostro secolo" su Phatt Island.
Per andare a prendere la polena devi affittare la barca di Capitan Kate, che distribuisce i volantini su Booty Island. Kate però vuole essere pagata per il viaggio, e per trovare i 6000 Pezzi necessari, dovrai vincere la gara di sputi. In questa gara dovrai barare, soffiando nel corno e spostando le bandierine quando gli altri sono girati. Non basta?
Allora bevi il drink verde con la cannuccia e sputa solo quando il vento è favorevole (segnalato dalla cintura della ragazza).
Vendendo poi la placca al negoziante (lo stesso che vuole la Polena), potrai racimolare i 6000 Pezzi!

LA BBS DI KAPPA

Anche questo mese, puntuale come gli avvisi di garanzia, ecco la rubrica della Bullettin Board. BBK con l'anno nuovo si rifà il trucco e sarà ancora più facile da utilizzare e piacevole da vedere.

Ci piace complicare la vita ai Sysop. Abbiamo quindi deciso di organizzare BBK in modo diverso, articolando differentemente le aree in modo che gli utenti di un sistema, presumibilmente poco interessati ai file per altri computer, possano evitare di perdersi tra i meandri della board. Verranno dedicate due aree ai "patch", una per il software Amiga e l'altra per PC, con interessanti correttivi a giochi più o meno venduti. Ad esempio, questo mese potremo eliminare alcuni bug da *Gabriel Knight* e *Quest for Glory IV*, oppure correre con 32 auto sulla pista di Laguna Seca in *Indy Car Racing* anche possedendo "solo" 4 Mb di RAM. Afflusso notevole di demo, tra i quali *Terminator 2: the arcade game* della Virgin, e *The Settlers* della Blue Byte per Amiga; il fantasmagorico *Pinball Fantasies* della 21st Century, *Beneath a Steel Sky* della Revolution Virgin (recensito in questo numero) e un'intera collezione di titoli Sierra per PC. Solo per citare i più importanti giunti sino al momento di andare in stampa (questo articolo viene scritto in genere direttamente sulle rotative). Inoltre da questo mese potrete trovare selezioni di immagini dei giochi più recenti, spesso inedite rispetto a quelle pubblicate sulla rivista. Un esempio? Il "making of" di *The Journeyman Project*.

Per quanto riguarda gli aspiranti programmatori che tempestano di lettere l' "angolo del tennico", non possiamo che proseguire nel dirottamento verso l'area apposita su BBK, nella quale potranno trovare risposte interessanti ai loro quesiti. Ai migliori possiamo consigliare di uploadare qualche lavoro, magari anche a livello di sorgente; qualcuno potrebbe notarli e, si sa, da cosa nasce cosa.

Concludo con un appello: sappiamo che in Italia ci sono delle persone che ancora non si sono abbonate a BBK. Non pensiate di sfuggire, vi stiamo cercando, vi conviene arrendervi finché siete in tempo. Anche i monitor hanno occhi. Forse siete già sulle liste dei non abbonati, magari denunciati da un amico o da un parente. Compilate il tagliandino oggi stesso, forse non è ancora troppo tardi.

Sconti e Visconti: la nobile arte del pagar poco

In molti ci scrivono chiedendoci consigli sull'acquisto di hardware: quale CD-ROM, scheda grafica, controller, ecc. Domande alle quali, per ovvi motivi, non possiamo rispondere direttamente sulla rivista. Nasce per questo motivo, dedicata ai fortunati abbonati a BBK, l'area Supermercatino. Se avete dubbi su chip, standard, software e altre amenità, lasciate messaggi a Incal, il Cosysop per quell'area, chiedendo delucidazioni. Inoltre potrete acquistare direttamente Personal Computer e accessori di marca con sconti variabili tra il 5 e il 15%, scegliendo da un nutrito catalogo on-line, con spedizioni in contrassegno in tutta Italia (isole comprese, eh eh eh!). Lo sconto sale addirittura al 25% per il servizio di registrazione CD-ROM. In breve tempo potreste ammortizzare il costo dell'abbonamento. Meditate gente...

COME CI SI ABBONA

Si ritaglia o fotocopia il tagliandino in fondo alla pagina, lo si compila possibilmente in stampatello, indicando l'alias (pseudonimo) solo se si intende utilizzarne uno. Allegate assegno bancario, vaglia postale o attestazione di pagamento sul Conto Corrente Postale n. 26190207 e spedite tutto in busta chiusa a:
BBK Studio Vit
Via Aosta, 2
20155 - MILANO
Potreste accelerare i tempi di validazione inviando un FAX con l'attestazione di pagamento al numero 02/33104726

Intendo sottoscrivere l'abbonamento annuale di lire 50.000 a BBK.
Allego al presente tagliando

❑ *Assegno Bancario* ❑ *Vaglia Postale*

❑ *Versamento su Conto Corrente Postale nº 26190207 intestato a Studio Vit snc*

nome ....*cognome*................................

Alias ....

indirizzo ....

................................*tel.* ....

cap ....*città*................................

VIDEO GAMES COMPUTER

1° NEGOZIO A CORSICO (MILANO)
VIA V. MONTI 26
Tel./Fax 02-4408143

VIDEO GAMES COMPUTER

VENDITA PER CORRISPONDENZA

OFFERTA COMPUTER

COMPAQ: 486 SX,25 MHz RAM 4MB, 100 NB, 3,5" MONITOR SVGA colori 14"

COMPRENDE: DOS 60 WINDOWS 3.1
CLASIS WORKS per WINDOWS

GIOCHI: MARIO IS MISSING
GRAND SLAM TENNIS

L. 1.999.000 + IVA

COMPAQ: NOTEBOOK 386 SL, 25 NHz, RAM 4 MB, 84 MB, DOS

COMPRENDE: DOS 5.0, WINDOWS 3.1

L. 2.237.000 + IVA

INOLTRE DISPONIBILI:
STAMPANTI: HP. CITTZEN, STAR, EPSON.
ACCESSORI: P.C, AMIGA

CONSOLLE E SOFTWARE DI IMPORTAZIONE

SUPERNES + GIOCO
£. 299.000

MEGA DRIVE II + GIOCO
£. 299.000

GAME BOY + GIOCO
£. 145.000

GAME GEAR + 4 GIOCHI
£. 239.000

OFFERTE CONSOLLE

AMIGA CD32 + 2 GIOCHI E 1 JOISTICK in OMAGGIO
£. 685.000

AMIGA 1200 + 3 UTILITY + 2 GIOCHI OMAGGIO 1 JOISTICK
£. 749.000

GIOCHI CD NOVITÀ

GENESIS
EXILE
EUROPEN FOOTBALL
MICROLOS
CHAS ENGINE
URIDIUM II
T.F.X
BOBBLE P. SQUEAK
MORAM
SENSIBLE SOCCER

GIOCHI AMIGA

INT. GOLF CHALLENGE
MR. NUTZ
LILIZ HANMER 94
EASTWARD BASE

GIOCHI PC

GOBBLINS III
INNOCENT
INCA II
ALONE IN THE DARK
JACK IN THE DARK

ULTIME NOVITÀ GIOCHI TELEFONATE!

VIDEO GAMES COMPUTER

1° NEGOZIO A CORSICO (MILANO)
VIA V. MONTI 26
Tel./Fax 02-4408143

RIVENDITORE ASSOCIATO COMPAQ: NOTEBOOK - DESKTOP - STAMPANTI

IL CURSORE & cartoleria CN nuova

NUOVA CONSOLE AMIGA CD 32 Lit.699.000
AMIGA1200 DESK TOP DYNAMITE Lit.779.000
AMIGA 4000/30 2MB 80MB HD Lit.2.590.000
AMIGA 4000/40 6MB 120MB HD Lit.3.990.000
MONITOR 1084S Lit.439.000
MONITOR 1940S Lit.539.000
MONITOR 1942S Lit.689.000

OPERAZIONE ASSEMBLATO
Ritiriamo la tua vecchia scheda madre
per l'acquisto di una nuova
Queste sono le valutazioni:
80286 Lit.50.000
80386 SX Lit.80.000
80386 DX Lit.100.000
80486 SX Lit.200.000

Prezzo delle nuove schede madri:
80386 SX 40 MHz Lit. 249.000
80386 DX 40 MHz Lit.310.000
80486 SLC 25 MHz Lit.346.000
80486 DLC 33 MHz Lit.576.000
80486 DX 33 MHz Vesa Local Bus Lit.994.000
80486 DX2 66 MHz Vesa Local Bus Lit.1.489.000
Nella sostituzione sono compresi il
montaggio il testaggio e la garanzia
Inoltre consigliamo, per chi passa ad uno standar Vesa Local Bus, anche la
sostituzione della scheda video, controller, seriale e parallela con una scheda
Vesa Local Bus con le seguenti caratteristiche:
SVGA 1MB 64.000 Colori a 800x600
e 16.000.000 di Colori a 640X480
Controller At-Bus, 2 Seriali, 1 Parallela,
1 Scheda Joystick, il tutto a
Lit.300.000

CREATIVE DISCOVERY Lit. 799.000
CD Multisessione Double Speed, 5 Compact Disk, Sound Blaster Pro2, Casse Acustiche

486/33 Lit.2.290.000*
DeskTop 80486/33 DLC, 4MB Ram, VGA 800x600 256 Colori, HD 250 MB Tastiera Italiana 102 Tasti, Mouse Microsoft Compatibile alta risoluzione Monitor Colore SVGA 1024x768, Dos 6.0 Italiano

486 DX2/66 Lit.3.390.000*
Tower Vesa Local Bus 80486 DX2 66, 4 MB Ram, HD 340 MB SVGA Vesa Local Bus 1MB Ram True Color (16,8 Milioni Colori)Controller Vesa Local Bus, 2 Seriali, 1 Parallela, 1 Scheda Joystick Tastiera 102 Tasti, Mouse Microsoft Compatibile Alta Risoluzione, Monitor SVGA 1024x768 0.28 Pitch, Dos 6.0 Italiano, Windows 3.1 Italiano

* Prezzo IVA esclusa (Dollaro USA Lit.1.600)

Permutiamo il tuo usato:
Amiga 500 1.3 1MB Lit.200.000
Amiga 500 Plus Lit.200.000
Amiga 600 Lit.200.000
Amiga 2000 Lit.200.000
Amiga 1200 Lit.350.000
Amiga 3000 25/50 Lit.1.000.000
Commodore 64 + Registratore Lit.50.000
Floppy Disk Drive 1541 II Lit.50.000
Super Nes Lit.150.000
Megadrive Lit.100.000
Cartucce Megadrive Lit.20.000
L'usato non viene venduto a questi prezzi

VENDITA PER CORRISPONDENZA

IL CURSORE Piazza Martiri della Liberta' 7/b - 20026 Novate Milanese (MI) - Tel. 02-3548765/3544283 - Fax 02/3544283

Cartoleria Nuova Via Cavour 79 - 27058 Voghera (PV) - Tel.0383-43826 - Fax 0383-43826

NI A DOMICILIO
ALLO (011) 40.31.001
INEA 24 ORE SU 24

MS DOS

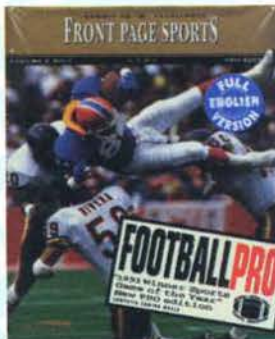
ARCADE AZIONE

Blue Angels 39.900
Go for Old 29.900
Hill Street Blues 29.900
Indy & Last Crusade 29.900
Microprose Soccer 29.900
Outrun 29.900
Panza Kick Boxer 29.900
Pinball Magic 29.900
Pitfighter 29.900
Rick Dangerous 2 29.900
Starglider 2 29.900
Steel Thunder 39.900
Streetfighter 29.900

SIMULAZIONE

F19 Stealth Fighter 49.900
M1 Tank Platoon 39.900
Pro Tennis Tour 39.900
Team Suzuki 39.900
Toyota GT4 Rally 39.900

ARCADE/AZIONE

3D World Boxing 49.900
3D World Tennis 49.900
Alien Breed 99.900
Ambush 99.900
Axess Denied telefonare
Bart VS The World telefonare

Batman the Returns 79.900
Body Blows 79.900
Brutal Fottball telefonare
Cover Girl Pok 69.900
Double Dragon 3 49.900
Euro Soccer 49.900
Extasy 49.900
Incredible Machine telefonare
Fire & Ice telefonare
1st Chess Tutor 49.900
Gnome Alone 59.900

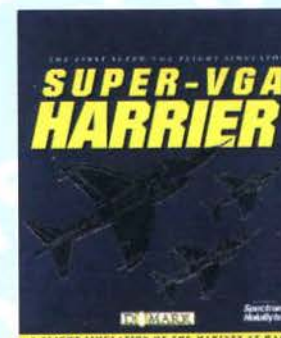
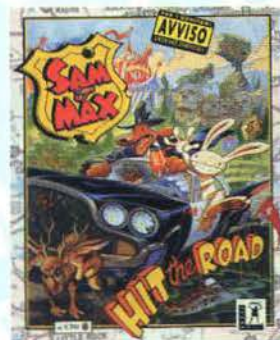
Humans 59.900
J.&M. Caveman Ninja 69.900
Krusty's Fun House telefonare
Legacy of Sorasil telefonare
Liverpool 49.900
Magic Boy telefonare
Manchester United telefonare
Mario is missing 99.900
Morph telefonare
Mortal Kombat telefonare
Omar Sharif Bridge 99.900
One Steep Beyond 49.900
Oscar (Trolls 2) telefonare
Premier Manager 2 telefonare
Quaterpole telefonare
Realms of Darkness telefonare
Retee 2! 69.900
Robocod 89.900
Ryder Cup telefonare
Sensible Soccer 92/93 79.900
7 Sword of Mendor telefonare
Silverball telefonare
Sleepwalker 59.900
Speed Racer telefonare
Street Fighter 2 79.900

Striker telefonare
Strip Poker Live 59.900
Surf Ninjas telefonare
Tensai telefonare
Terminator 2: telefonare
The Lost Vikings 79.900
Tim Toons telefonare
Total Carnage telefonare
Treasure Silverlake telefonare
Troddlers telefonare
Trolls 49.900
Yo! Joe 69.900
Winter Olympics telefonare
Zool 79.900

SIMULAZIONE

Air Bucks 79.900
Air Warrior 2 99.900
Armored Fist telefonare
Aces of the Pacific 99.900
Aces over Europe 129.900
Airbus A320 99.900
America in the Atlantic (agg.GR.NAV.BATTL.) 59.900
Ashes of Empire 99.900
A-Train 99.900
A-Train Constr.Set (disco aggiuntivo) 39.900
AV£B Harrier Assault 99.900
B17 Flying Fortress 99.900
Battle isle '93 69.900
Betrayal at Krondor 139.900

Blade of Destiny 119.900
Blue Force telefonare
Caesar 89.900
Campaign 89.90
Campaign Mission Disk 49.900
Championship M. '93 79.900
Chess Maniac 139.900
Chess Master 4000 Turbo (Windows) 89.900
Civilization 99.900
Clash of Steel 119.900

Comanche M..Overkill 119.900
Comanche Mission Disk (disco aggiuntivo) 79.900
Conquered Kingdom telefonare
Crusaders Dark Savant 159.900
Dark Sun-Shattered telefonare
D-Day 99.900
Delta telefonare
Dogfight 119.900
Dragons L.III 99.900
Dune 79.900
Dune II 99.900
Dylan Dog 49.900
Ecoquest II 109.900
El Fish 89.900
Elite II-Frontier telefonare
Elvira 2 89.900
Empire de Luxe 129.900
Eye of the Beholder 3 109.900
F1 Garnd Prix 109.900
F15 Strike Eagle III 109.900
Falcon 3 109.900
Falcon Mission Disk (disco aggiuntivo) 69.900
Fields of Glory 129.900
Flashback 109.900
Freddy Pharkas 119.900
Gabriel Knight telefonare
Goal! (Kick Off 3) 79.900
Grand Prix Unlimited 79.900

Great Naval Battle 99.900
Gubship 2000 89.900
Gunsh.2000 M.D (disco aggiuntivo) 69.900
Harrier Jump Jet 109.900
Harrier Super Vga telefonare
Hook 79.90
Hoyles Classics 119.900
Incredible Machine 109.900
International Open Golf 69.900
Jack the Ripper telefonare
Jurassik Park 79.900
King Maker telefonare
King's Quest V 99.900
King's Quest VI 109.900
King's Quest VI 119.900
Lands of Lore 99.900
Legend of Kyrandia 89.900
Legends of Valour 109.900
Leisure Suit Larry V 99.900
Litil Divil 89.900
Lotus 3 89.90
Lure of the Temptress 79.900
Maelstrom 99.900
Might & Magic V 129.900
Monopoly 89.900
Napoleonics 79.900
N.F.L. 94 telefonare
NFL Football 119.900
Nick Faldo 99.900
Nigel Mansel 89.900
Pacific Islands 79.900
Pirates Gold 139.900
Premier Manager 79.900
Quest F Glory 3 109.900

Reach for the Skyes 99.900
Red Baron 99.900
Red baron M.D. (disco aggiuntivo) 79.900
Red Crystal telefonare
Return of the hantom 129.900
Ring World 109.900
Sfide Invernali 79.900
Shadoz President 159.900
Sim Ant 89.900
Sim Farm 89.900
Sim Life 99.900
Sim Life (Windows) 99.900
Simon the Sorcerers 99.900
Space Quest IV 99.900
Spce Quest V 119.90
Space Quest V 109.900
Space Quest Saga P. 149.900
Starlord telefonare
Star Reach telefonare
Software T/Works Star Wars Chess telefonare

Subwars 2050 telefonare
Supership (d.agg.a Great Naval B.) 59.900
Supertetries 89.900
Task Force 129.900
Tex Willer: Piombo C. 49.900
T.F.X. 109.900
The Complete Chess 99.900
The Elder Scrolls: The Arena telefonare
The Legacy 139.90
Tornado 99.900
Tornado 99.900
Vikings-Fields of Conquest 79.900
War in the Gulf 89.900
Wayne Gretzkey Hockey 3 149.900
Whale's Voyage 79.900
Whirlw.Snooker 79.900
Words of Legends 69.900
World Tennis Champ. 79.900
World War II 1946 (d.agg. Aces of Pacific) 59.900
WWF Battles of S. P. telefonare
Yserbius telefonare

COMPILATION

Colossus Compilation 69.900
Space Legends 99.900
Sports Masters 79.900
The Dream Team 69.900

GAMES CD-ROM PC

Eric the Unready 99.900
Eye of the Beholder 3 99.900
Great Naval Battles 119.900
Humans I + II telefonare
Jurassik Park 79.900
King's Quest VI 129.900
I Grandi Artisti '900 119.900
Laura Bow 2 109.900
Legend of Kyrandia 119.900
Leisure Suit Larry VI telefonare
Motor Stars 149.900
Oscar (Trolls 2) telefonare
Protostar telefonare
Ringworld 109.900
Sherlock Holmes telefonare
Star Trek 2 telefonare
T.F.X. telefonare
The Lawnmower Man telefonare
The 7th Guest 199.900
Tornado telefonare
Winter Super Sports telefonare
Wolfpack telefonare

Tutti i prezzi si intendono IVA inclusa; essi possono subire variazioni in caso di eventuali errori tipografici o modifiche alle leggi fiscali.